

číslo 2

ročník 1/95

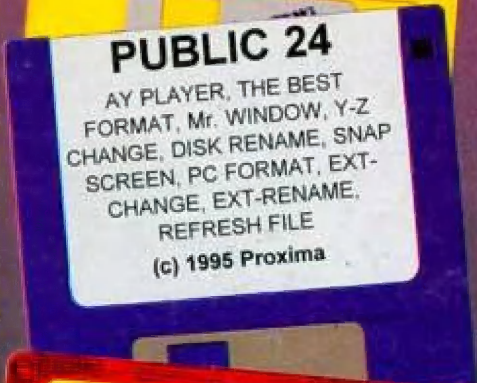
**cena 30 Kč, 37 Sk,
1.90 DM, 1.10 USD**

proxima

M A G A Z I N E

Uvnitř čísla:

- komplety zahraničních her
SMASH 16
Super Star SEYMOUR
- recenze her - PC
WARCRAFT
preview: **LOST EDEN**
- **PROGRAMOVÁNÍ** na PC
Pascal pro začátečníky
- překladač a slovník:
LANDI TRANSALTOR
- recenze hardware
KEYBOARD PROFACE
- **CENÍK, SLOŽENKA, SOUTĚŽ!**
- a...



PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Více na stranách 16-18 a 38-39.

PF '96

PREVIEW

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Co obsahují programové přílohy PROXIMA magazine?

čtete na str. 38



KAZETA

HEROQUEST... strategicko - akční 3D gamesa se spoustou dohrávacích levelů, výbornou grafikou a hudbou. Vyberte si své hrdiny, zbraně a kouzla a... hrrr na ně!



čtete na str. 39



DiSK

PUBLIC 24 - to je soubor deseti užitečných programků pro práci s Vaší disketovou jednotkou.

DiSK

Lemmings opět v akci! Říkáte si „pcha, jenom další levely k staré vykopávce“? OMYL! Tihle Lemmingové jsou úplně noví - jsou totiž *trojrozměrní!*

čtete na str. 18



CD-ROM

CD-ROM Games a dema, dema, dema! Víte kolik jich je v tomhle vydání? Více než 40! To bude pařba...

čtete na str. 16



PC

TAK.



Asi jste sotva dočetli jedničku a už je tu dvojka (drzost, co?) - aspoň vidíte, že se narozdíl od let minulých opravdu snažíme... nerad to sice říkám takhle veřejně, ale my bychom se kvůli čtenářům klidně přetrhli (rup...!).

Co je nového? No, možná se budete divit, ale NIC... dobrá, něco tedy přece - máme nového ilustrátora! Teď to zní, jako kdybychom snad měli i nějakého starého (nebudu zapírat: nemáme); navíc ten nový

vlastně není ilustrátor, ale ilustrátorka, což na kvalitě jeho... pardon... její práce nic nemění (ba právě naopak - ten ženský cit...!). Možná Vám přijde, že to celé zbytečně rozebírám (abych nerozebíral - vždycky mi dělalo problémy zaplnit místo pro úvodník nějakým textem, takže vděčně pitvám vše, co mě právě napadne), že nový... pardon... nová ilustrátorka není zase *taková* bomba - OMYL! - vlastně - SPRÁVNĚ! - není to BOMBA, je to RÁNA! Jo, RÁNA, protože sotva seženu někoho schopného, tak o něj vzápětí přijdu! Zatímco vy si čtete moje... ehm... zajímavé zprávy, náš... pardon... naše ilustrátorka je na cestě do Anglie (ano, do té staré dobré Anglie), aby tam následující rok hlídala nějakou desetiletou Indku (doneslo se mi, že má sedmnáctiletou sestru (ta Indka, ne ilustrátorka (ta má zase bratra)) - myslel jsem, že pojedou hlídat i já, ale znáte to, doma mě nepustili). Tohle všechno jsem Vám vyprávěl proto, abyste se zbytečně nenamlsali těch nádherných obrázků a přišťě se nedivili, že Vám je ukazujeme znova a znova a znova... nebo už vůbec ne.

Když jsem na začátku minulého odstavce psal, že není NIC nového, myslel jsem tím to, že mezi jedničkou a dvojkou uběhla tak krátká doba, že jsme nestihli zaznamenat pořádný čtenářský ohlas (někomu se měsíční odstup může zdát dostatečně dlouhý, ale když uvážíte, že 14 dní trvá sazba a dalších 14 tisk, tak to není nic moc). Já osobně čekám nápor čtenářských postřehů kolem vánoc a *strašně* se na něj těším.

Než to dneska ukončím a propustím Vás ke zbytku časopisu, zmíním se ještě o dvou věcech:

1) Soutěž o 1111,- Kč proběhne (či proběhla) 8. 12. 1995 a výherce obdrží svoji cenu do vánoc. Abyste se dozvěděli, kdo to byl, vydržte do 1/96 (rovněž vylosování soutěže z TEMPU 1/95 najdete v 1/96); to, že to nejste *právě* Vy jednoduše zjistíte tak, že nic nedostanete...

2) Od příštího čísla si bude možné předplácet nejen časopis, ale i programové přílohy! Podrobnosti najdete v PROXIMA magazine 1/96.

A to už je vážně všechno.

George K.

proxima MAGAZINE

časopis pro uživatele počítačů
ZX Spectrum, Didaktik (a komp.) a PC

adresa redakce

PROXIMA magazine
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem

tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

šéfredaktor

George K.

redakční rada

Petr Podářil, Alex Cassac

externí spolupracovníci

JSH, LN, Universum, P. Phillips

fotograf

Petr Podářil

ilustrace

Petra

sazba

FKK Company, v.o.s.

osvit

CDL Design, s.r.o.

tisk

Grafatisk, a.s.

distribuce

předplatné (pouze na adrese redakce)
prodejny počítačových časopisů
distribuční firmy TRX, FLASH

centrální příjem inzerce

FKK Company, v.o.s.

P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08

sháněcí inzerce

FLASH, Revoluční 5, 400 01 Ústí n. L.
tel./fax 047 / 521 49 54

Oldřich Páleníček, Šumice 110, 687 31
tel. 0633 / 4554

vydavatel

PROXIMA software nové dimenze, v.o.s.
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Za původnost příspěvku ručí autor.
Nevyžadované rukopisy, příspěvky a média
(kazety, disky, atd.) se nevracejí.
Vychází šestkrát ročně, v tomto roce
vyjdou dvě čísla.
Prodejní cena 30,- Kč včetně DPH.

Povoleno pod číslem MK ČR 7363, MČ:
47 845, ISSN: 1210-4833. Podávání
novinových záselek povoleno Českou
poštou s. p. OZSeC v Ústí nad Labem
dne 4. 10. 1995, č. j. P/1 - 3066/95.

Toto číslo vychází 8. 12. 1995.
Žádná část tohoto časopisu nesmí být
reprodukována nebo přetiskována bez
písemného svolení vydavatele.

© 1995 PROXIMA - software nové dimenze, v.o.s.

proxima

1
2/95

ÚVODNÍK
vítejte v PROXIMA magazine!

OBSAH 2 / 95



PC

HRY

PREVIEW: LOST EDEN.....	3
<small>JSH píše svoji první recenzi pro PC!</small>	
WARCRAFT.....	4
<small>Strategická hra.</small>	
LEMNIS.....	6
<small>Mutace TETRISu a Lemmingů.</small>	
REVOLVE.....	6
Wing Commander.....	7
<small>Dokončení z minulého čísla.</small>	

PROGRAMOVÁNÍ

PASCAL pro začátečníky.....	8
<small>Nový seriál o programování v jazyce PASCAL.</small>	

PC SOFTWARE

Shareware.....	10
<small>Nabídka sharewarových her za nízké ceny.</small>	

ZKUŠENOSTI

Specy vs PC.....	11
<small>Rozdíly a podobnosti mezi Spectrem a píšťkem.</small>	

SERIÁLY

Multimedia.....	12
<small>Jak pracuje výukový program Triple Play English.</small>	

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

CD-ROM.....	16
<small>Vybrali jsme pro Vás.....</small>	
<small>Doporučujeme BIOFORGE.....</small>	
<small>Seznam her, konfigurace, ovládání.....</small>	
DISK.....	18
<small>3D Lemmings - noví Lemmingové konečně na scéně</small>	

SKOČ DO ZDI

Scanner GENIUS.....	19
<small>Myslíte, že scannování je jednoduché...? Omyl.</small>	

BURZA

Inzeráty, dotazy, odpovědi.....	22
<small>Čtenářský servis - poradte si navzájem!</small>	

ZX

HRY

SMASH 16.....	25
<small>Komplet šestnácti skvělých her od firmy CodeMasters.</small>	
SUPER STAR Seymour.....	28
<small>Pět her od CodeMasters se Seymourem v hlavní roli.</small>	
RAINBOW ISLAND 48/128.....	29
STEEL EAGLE 48/128.....	29

RECENZE HARDWARE

Keyboard PROFACE.....	30
<small>Připojte ke svému Spectru klávesnici pro PC</small>	

LISTÁRNA

Nad dopisy čtenářů.....	32
-------------------------	----

PROXIMA SOFTWARE

JMÉNO RŮŽE 48/128.....	34
------------------------	----

LITERATURA

Starší čísla ZX Magazínu.....	35
-------------------------------	----

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Kazeta.....	38
<small>HEROQUEST 48</small>	
DISK.....	39
<small>PUBLIC DOMAIN 24 - deset užitečných utilit pro Vaši disketovou jednotku</small>	

V tomto čísle:

**COMICS
ERNIE**

čtěte na straně 37!

C:\TEMP

To nejlepší nakonec.....	40
<small>Zprávy, pomluvy, soulož...</small>	
PREVIEW 1/96.....	40

co jsme pro Vás připravili

OBSAH 2/95

2
2/95

proxima

LOST EDEN

Lost Eden (ztracený ráj) je první hrou (respektive je to demoverze hry) na PC do které se pusť a teď hádejte kdo? JSH. Přesedlal i JSH na PC? Prodal Specyho? Tyto otázky si možná kladete (možná taky ne), ale vězte že se obáváte zbytečně. JSH nepřesedlal na PC ani na nic „vyššího“, Specyho neprodal (naopak přikoupil ještě gumídka a jedno +2A) a ani Spectrum nezavrhl. Jen chvíli dělal servisního technika u jedné firmy a nechalo to na něm následky...

O čem tedy tato hra je? Musím ještě upozornit, že tato verze je jen demonstrační. Znamená to tedy, že v ní není vše co v plné verzi a je jakousi reklamou na hru samotnou. Plná verze hry Lost Eden je už na trhu, ale zatím jsem ji neviděl. Takže tedy o čem se tady točí...

Byly časy, kdy člověk a dinosaur žil v harmonii a porozumění. Jednoho dne se lidé rozhodli, že využijí síly a mohutnosti dinosaurů ke stavbám měst, vesnic. Nápad se dařil. Dinosaur stavěl a člověk se mu staral o potravu a bezpečnost. Doba této nelehké spolupráce však trvala krátce. Vůdce masožravé nenažrané skupiny tyranosaurů zaútočil a zničil vše, co mohl. Důvěra mezi člověkem a dinosaurem byla ztracena a mír krajinu opustil. Jediné místo, kde bylo možno nalézt v bezpečí bylo citadela Mo, kterou nechal postavit král Gregor (tuším, že Gregor), otec prince Adama.

A tady začíná hra. Adam musí nalézt v citadele různé věci, dát je různým bytostem, aby se mohl dostat z citadely a zabránit tak tyranosaurům v plnění krajiny, kterou postavili jeho předci.

Hra je řešena naprosto odlišně, než na co jsme byli na Spectru nebo na PC zvyklí. Pohybujete se v pevnosti a vše co vidíte, vidíte vlastníma očima. Vše na obrazovce vypadá jako ve skutečnosti, jako kdybyste chodili mezi sloupy, přibližovali se ke stěnám apod. Nenechte se však mýlit. Jednotlivé pohyby jsou řešeny jako velké množství animací. Znamená to tedy, že můžete jít jen příkázaným směrem, který Vám určili programátoři a grafici firmy Cryo. Nicméně těchto směrů je tu několik, takže zdánlivě to připomíná, že se můžete pohybovat kam chcete, ale není tomu tak. Pohyb v pevnosti je naprosto plynulý.

Chcete, abych popsal tuto demoverzi? No dobře. Takže, stojíte v rohu citadely. Myšičku klikněte na vzdálenou zeď před vámi. Klikněte na bytost před vámi. Řekne, abyste navštívili svého otce. Tak klikněte myšičku vlevo dolů a pak opět vlevo. Projděte kousek místostí až se přiblížíte k velkému světlelému kuželu, po jehož stranách stojí dva strážníci. Klikněte na kužel. Kužel zmizí a Vy pak jdete stále rovně. Otvorem v podlaze se dostanete do velké místnosti. Jděte stále rovně. Dostanete se do tunelu a stále rovně. Před vámi se objeví strážce a dveře. Projděte dveřmi a chvíli mluvíte se svým otcem, králem Gregorem. Po té odstupte a klikněte na zeď za králem. Pterodaktyl Eloi si na něco vzpomene a odejde. Vy se pak ocitnete před kamennou deskou, na které jsou znázorněny výjevy zvěrstev tyranosaurů a jejich vůdce Morkuse Rexe. Až to dočtete, tak se vraťte zpět a pak ještě jednou až se dostanete na místo v tunelu, kde máte na výběr jít do dveří napravo, nalevo anebo jít do trůnního sálu rovně (tam už jste byli, takže jděte raději jinam). Jděte do dveří napravo. To je vaše komnata a Eloi čeká uvnitř, protože vám chce něco důležitého říct. Vcházíte dovnitř. Klikněte na Eloi a chvíli s ním mluvíte. Protože na něco zapomněl, tak na něj klikněte ještě jednou.

Eloi Vám dá vám kamenný oblázek. Vezměte jej a vraťte se do velké komnaty, ve které jste se ocitli po té, co jste prošli kuželem světla. Jděte pak doprava. Železná brána se otevře (máte ten kámen) a projdete jeskyní k pterodaktylce Dieně, která vás vezme ke svému otci. Ten totiž umírá a musí Adamovi něco velmi důležitého říct. Lettle přes zasněžené pláně k jeskyni kde právě skonává její otec. Stihne Vám něco povědět a dá vám malou ulitu.

Otec Dieny právě zemřel. Diena je smutná, byl to totiž její otec (chápete?). Vezměte si ještě nůž, který leží opodál a odleťte s Dienou zpět do citadely. Jděte zpět do velké místnosti a pak rovně. Postupujte ke komnatě prince Adama, ale nevejďte dovnitř. Jděte doleva. Tam jste ještě nebyli. Pomalu sjíždíte dolů a vidíte velkou halu. Po chvíli Vás pozdraví takový starší děda (asi nějaký bývalý poradce krále) a několik chvil se baví s Dienou a plá se na jejího otce. Když se dozví, že navštívil zemi věčných mlh, je mu to velmi líto. Bavte se s tímto mužem, dělejte cokoliv (hlavně nechoďte k mumiím za jeho zády), až vám dá jakousi modrou lahvinku. Vyjděte ven a zpět do místnosti pod kuželem. Dejte modrou lahvinku Dieně (tato obsahuje nápoj kuráže, protože tam, kam za chvíli půjdete, se bude Diena bát - přece jenom ženskák) a pak jděte doleva. Diena je totiž dobrá překladatelka a mumlání toho podivného tvora vám hezky přeloží. Tvor, těžko říci co nebo kdo to je, vám dá zub. S tímto zubem jděte do haly kde jsou ty mumiie (a ten modrej strejda). Tam vezměte zub a zasadte jej mumiím do čelistí. Hudba se změní a mumiie vám otevře tajný vchod do podzemí. Postupujte po schodech stále dolů. Postupujte stále dopředu a nechte se vést. Nikde se nemůžete ztratit. Až se před vámi objeví kostura, tak jí zase zasadte chybějící zub a postupujte přes otvor před vámi stále dopředu. Dostali jste se do tajné místnosti, kde je ukryt vzácný krystal. Najděte jej!

Nezapomeňte si přečíst nástěnné malby za dinosaurum! Našli jste krystal a i hůlku. Tak z tadyka vypadněte a stále pryč až k tomu modrému strejdrovi. Vezměte krystal, co jste našli v podzemí a

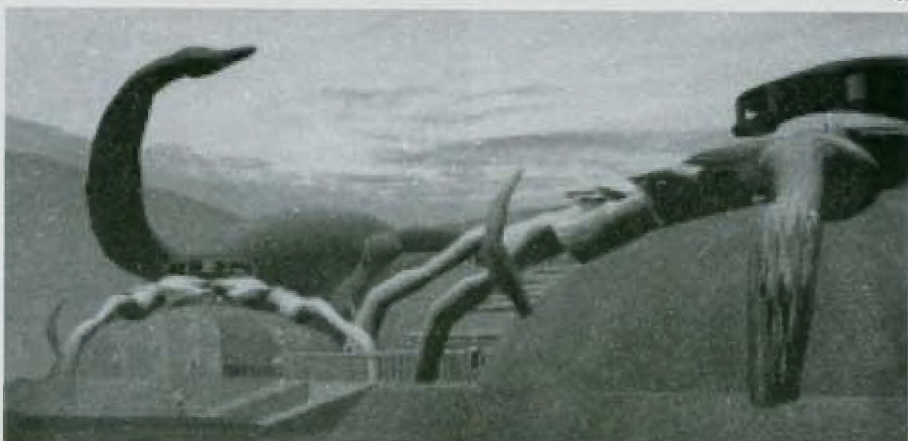


klikněte s ním na zrcadlo vlevo před vámi. Dostanete se před zrcadlo a zanedlouho se v něm objeví Morkus Rex. Cože? Vy mě chcete špehovat. Podívej, člověče, a dříve se dobře. Zdi pevnosti Mo tě neochrání. Když JÁ řeknu, že něco zemře, tak to zemře. Po chvíli Morkus Rex zmizí.

Jak se dostat ven z citadely Vám už neprozradím. Je to snadné a určitě na to přijdete (tam, kde jste letěli s Dienou to ale není). Nyní něco o hře. Grafika je naprosto bombastická (předčím intro od StoneKeep - o tom někdy jindy), hudba je fantastická a naprosto dokonale vystihuje atmosféru hry. V okamžiku, kdy otevíráte cestu do podzemí se hudba, změní a hraje jiná, která je snad ještě lepší a dokonale provází vaši chůzi po schodech do strachuplného podzemí. Samplý, hlasy a efekty jsou výtečné. Hlasy všech postav jsou opravdu dobře nasamplované a do hry se nehodí jiné. Těžko najít v této hře něco co by se mi nelíbilo. Možná to, že má spolu s animovaným začátkem (o něm ještě později) necelých 100 MB. Ovšem při pohledu na hru mě to vůbec nepřekvapuje...

Jak jsem již uvedl, tak toto preview Lost Edenu má intro. V něm Eloi vypráví vlastní celý příběh, co a jak se stalo a také vypráví příběh prince Adama. Ano, to co jste hráli se stalo před mnoha a mnoha lety a Eloi o tom všem jen vyprávěl. Velmi zajímavě řešený styl hry, nemyslete? Pterodaktylové leť, tak jako kdyby jste se dostali do doby před mnoha miliony let, dívali se na brontosaurusy a jiné masosaurusy, jak pomáhají lidem.

pro Proxima magazine napsal
- JSH -



RECENZE HER
Lost Eden

WARCRAFT

Skupina vojáků postupuje vpřed přes most, podporována střelci rozmístěnými na břehu. Hned za řekou se na vojáky vrhá horda pololidských Orců ozbrojená sekerami. V tuto chvíli se již bitevní vřava nedá zastavit. Královští vojáci sekají meči hlava nehlava a Orcové jim nezůstávají také nic dlužni. Střelci už postoupili na most a skrápějí nepřítele



deštěm střel. Pěšáci se bijí seč mužou, nicméně útoku kopiníků se nedá odolat. Polovina již klesla a druhá čeká zoufale na posily. Ty již naštěstí přicházejí v podobě rytířů na válečných ořích. Jejich kopyta a řemdihy v ruce jezdců nemilosrdně drtí nepřítele.

Někoho si ale královští nevyšimli. Je to pohanský kněz-necrolyte na kraji lesa, který teď pronáší svá zaříkadla a oživuje mrtvé. Boj začíná znovu se stejnou zarputilostí a Orcům již také přijíždí posila. Divocí bojovníci se širokými meči jedoucí na krvelačných vlčích vpadli rytířům do boku. Ti nestačí čelit dvojnásobnému útoku a stahují se pod ochranu zbylých střelců a katapultu, který právě dorazil. Pozdě. Tlupa divochů posekala rytíře do jednoho a druhá skupina se vrhá na osamocené katapult. To dává naštěstí čas střelcům k opětovnému zformování aby udrželi alespoň most. Obě strany jsou již značně vyčerpány a potřebují si odpočinout. Dva bojem rozvášnění lesní muži se vydávají na most, ale tentokrát již nemají šanci proti dobře organizované střelbě. Klid po boji. Na bojišti ještě leží těla padlých bojovníků, které už vyčerpaný necrolyte neoživí. Na druhé straně už ke zbytkům královské armády došel kněz, který má schopnost uzdravovat raněné. Každý však ví, že tento klid nebude trvat dlouho. Obě strany už budují nové armády...

Tak takhle vypadá válečná vřava ve skvělé strategické hře Warcraft. Warcraft je strategie typu real-time. Pro ty, kteří snad neví co to znamená je to hra odehrávající se kontinuálně v čase. Tedy žádné tahy, ale čas ubíhá a vy máte stále co dělat. Někde jsem se dočetl, že Warcraft je pouhým plagiátem dnes už legendární DUNE2. Je-li tomu tak, pak musíme přiznat, že plagiátem dokonalým. Warcraft si totiž se všemi opěvovanou legendou v ničem nazadá a v leccem ji i překonává.

Děj je založen na válce mezi lidmi království Azeroth a divokými hordami Orců. Ti se vynořili odkudsi ze smrdutých bažin v hlubokých lesích a ruší svými nájezdy klidný život království. Doba je jasná. Temný středověk.

Temný jak pohanské náboženství Orců. Jejich kněží mají styky s temnými záhrobními silami a náležitě jich využívají. Královští klerikálové mají zas naopak styky se silami dobrými a také jich náležitě využívají. Každému je snad již jasné, kdo je v téhle hře dobrák a kdo padouch. Takže každý si jistě vybere boj na straně lidí. Je samozřejmě možné bojovat i za Orcy, je-li někdo tak zvrácený...

Nedílnou součástí hry je samozřejmě těžba. Těžba dřeva a zlata. Dřevo se těží v lese. Zlato se těží v dole. Dřevo i zlato těží dělníci. Vojáka k práci nepřinutíte, kdybyste se rozkrájeli. Zato za vás nastavuje kůži v boji (na rozdíl od dělníka, který ochotně využije válečného zmatku a začne se popla-



The monks of Northshire Abbey are under siege by a band of warriors that have been

LUMBER: 347 GOLD: 747



lyty již vsákla vlahá lesní půda. Sířelci páří ostošest a urputná obrana polevuje. Armáda se dává do pohybu směrem k vesnici pohanů. Pár zoufalců jim ještě stojí v cestě, ale jsou nemilosrdně smeteni a rozekáni na kusy. Cesta ke vsi je volná. První skupina dorazila ke kovárně. Během chvíle z kovárny vyšlehnu plameny. Stejně tak i z dalších budov. Začíná neomezené plenění a drancování. Osamocení dělník ještě přináší pytel zlata. Jako by netušil co ho čeká. Jedno, dvě máchnutí mečem... Vesnice je zničena, vojáci opět vybojovali další vítězství. Kolik jich ještě bude potřeba?

Aleš Pražák

kovat). Dělníci také asi moc do školy nechozí, protože někdy si to vyšlápnu jinudy než mají a pak jsou snadnou obětí nepřátel.

Bojovníků je několik druhů. Je jasné, že pěšáci jsou dobří na něco a rytíři-jezdci taky na něco, ale jiného. Pak máte ještě střelce, u Orců jsou jim ekvivalentem kopiníci. Ti jsou taky na něco dobří. Všichni stojí něco zlata. Můžete si je vychovat v kasárnách-barracks. Ty postavíte ze dřeva a za nějaké to zlato. Jídlo vyrobíte na farmě, která se dá postavit ze dřeva. Stavba se platí zlatem.

A tak je to se vším. Zní to primitivně a jednoduše, ale hru to nijak nedegraduje; ostatně na tomto principu je založena řada úspěšných strategických her.

Hra má několik na sebe navazujících dějových částí (chcete-li levelů), v nichž máte za úkol nejen jednoduše ničit nepřítel, ale občas je třeba i někoho zachránit, zabít určitou osobu apod. To je vítaná změna, protože tradiční schema „vydělat a zničit“ je tak přerušováno speciálními úkoly. Co však považují za velký klad je způsob ovládní. Můžete totiž ovládat až čtyři osoby najednou a to kombinovaně myší a z klávesnice. Tím se ovládní figur podstatně urychluje a ještě šetříte podložku pod myš. (Zde však musím objektivně přiznat, že ve hře Command & Conquer se dá ovládat libovolný počet jednotek.)

Grafická úroveň hry je také dost slušná a zvuk ať posoudí majitelé příslušných karet sami. Břinkot seker a mečů, výkřiky umírajících... Jistě kladným přínosem je možnost hrát hru na síti, po modemu či přes sériový kabel. Ta atmosféra, kdy se z kamarádů stanou úhlavní nepřátelé a střídavě na sebe posílají oddíly ke všemu odhodlaných a po krvi lačnících bojovníků, to je tedy něco. A co teprve když dojde na kouzelníky a jejich umění. Kdo má alespoň trochu rád fantasy-literaturu, ten se zde opravdu vyřádí.

Nově postavené jízdni oddíly se opět vydávají přes most. Naproti nim okamžitě vyjeli nepřátelé na vlčích. Jsou strašní, ale jen do chvíle než se dostanou pod dostřel tentokrát již dobře postaveného katapultu. Na pomoc jim spěchají pěšáci se strašlivě širo-

kými sekerami v rukou. Opět se rozpoutala strašlivá řež. Orcové jsou náhle překvapeni nečekaným útokem z boku. Skupina královských pěšáků obešla les a teď sklízí krvavé plody své léčky. Orcové klesají jeden po druhém a nikdo je neoživí, neboť oba necro-

RECENZE HER
WARCRAFT

PC

proxima
MAGAZINE5
2/95

LEM RIS

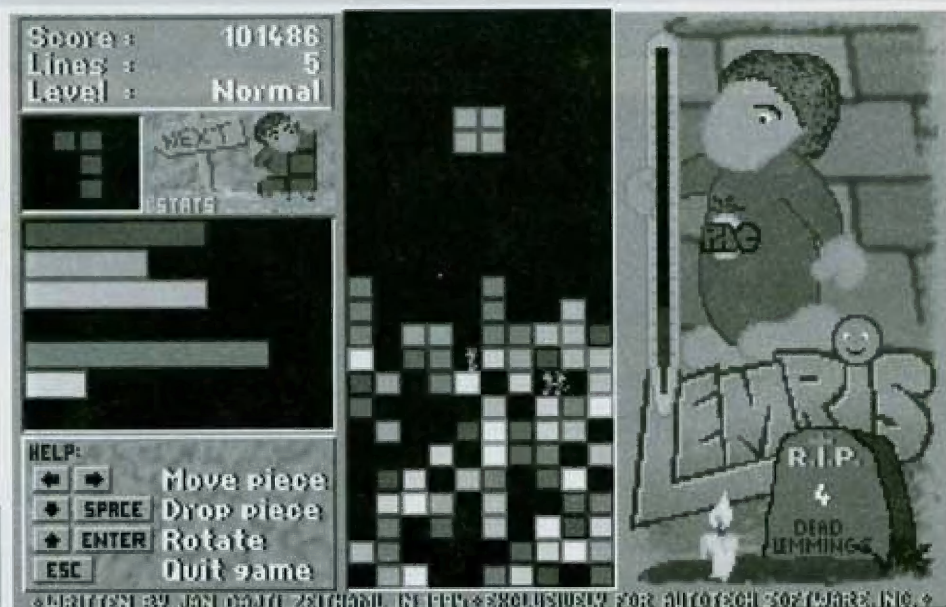
Tato hra je jedna z odnoží světoznámého Tetrisu (původem z Ruska). Možná vám to nepřijde, ale Lemris je vyroben u nás (tedy v České Republice).

Autor LEMRISu Jan Zeithaml zpestřil klasický TERIS o Lemmingsy - ano, o ty rozpustilé malinkaté postavíčky, se kterými máte bohužel trochu jiný úmysl než je zachraňovat - musíte je zabít (prostým shozením tvaru) a za to dostáváte body.

V úvodu si můžete zvolit obtížnost hry: jednak určíte, jakou rychlostí vám mají padat tvary; na výběr máte z deseti rychlostí - nejpomalejší je Children's (pro děti) a nejrychlejší God Mode (božský mód). Dále můžete ovlivnit, do jaké výšky bude účko (baňka) již zaplněná napadanými kostičkami a

jestli stojíte o vraždění Lemmingů (kdo by nestál, eh?).

Po startu hry se vám objeví baňka, do které padají klasické tvary (žádné nové patvary) a vaším úkolem je je různě natáčet, aby dopadly co nejvýhodněji a vám se povedlo zkompletovat celou řadu (nezávisle na tom, v jaké výšce je). Zkompletovaná řada zmizí, vám zůstane



větší prostor a ještě máte za to body. Zatím tedy celkem normální TETRIS.

Za každý zaplněný řádek spadne do baňky jeden Lemming. Je-li vražedný mód zapnutý (Kill Mode On), získáte za každého zabitého Lemmingsa nějaký ten bodík (jak odporné). Když je vražedný mód vypnutý a vy zkřížíte některému Lemmingovi byt jen vlásek na hlavě, o body přijdete.

Zkompletujete-li určitý počet ucelených řádek, hra se zrychlí o jednu úroveň. Když se vám podaří dostat do té poslední, budete mít co dělat a pořádně se zapotíte.

Hra končí navršením tvaru po okraj baňky. Jestliže jste byli hodně dobří, tak se vám možná povede se zapsat do tabulky mezi ty nejlepší...

pro PROXIMA magazine

P. Phillips

REVOLVE

A ještě jedna mutace TETRIS - tentokrát žádná baňka, ale planeta, ke které se neblíží nic jiného než hustý roj různých patvarů.

Máte-li na počítači MS Windows, můžete si zahrát REVOLVE, jednu z četných mutací věčně oblíbeného TETRISU.

I když na samotném principu hry se toho moc nezměnilo, nějaký rozdíl tu je: tvary padají ze všech stran (viz. obrázek); můžete jimi pohybovat i otáčet, ale trochu jinak, než jste zvyklí. Jednak nepohybuje přímo

samotným tvarem, ale otáčíte celou planetkou včetně již napadaných tvarů (trochu matoucí a nezvyklé), a co se týká otáčení tvaru, nejedná se o otáčení jako takové, protože při „otočení“ se tvar v podstatě úplně změní (viz. pravý dolní roh obrázku, kde jsou zachyceny možné podoby tva-



ru při otáčení).

A dál už je to stejné: když složíte jednu řadu kolem planetky, tak zmizí, ostatní se posunou níž, atd. Po složení určitého počtu řad se dostanete na jinou planetku a hra se opakuje.

George K.

BÁJEČNÝ SVĚT:

WING COMMANDER

(dokončení z minulého čísla)

VÝVOJ PROVEDENÍ HRY

Samotný herní engine (stroj - program, který zpracovává vlastní hru) existuje ve dvou verzích, starší (WC, WC2, PRIVATEER) zobrazuje kosmický prostor (lodi, meteory, atd.) zvláštní metodou - každý objekt je předkreslen do roviny z několika základních úhlů (zepředu, ze zadu, ze stran, shora, zdola a ze všech kombinací), počítač pak vybírá nejbližší obrázek a ten podle potřeby v rovině otočí otočí, zvětší nebo zmenší, zdeformuje (upraví poměr šířky a výšky) a zobrazí - výsledkem je poměrně dobrý systém, který ovšem v některých okamžicích prozrazuje své slabiny (obraz skokem mění svůj vzhled). U PRIVATEERa jde zjednodušeně tak daleko, že planety a kosmické základy jsou vidět vždy z jedné strany a počítač pouze mění velikost nebo otáčí obraz v rovině. Zobrazení je v režimu 320 x 200 v 256-ti barvách.

Nový engine se poprvé objevil u WC ARMADA a WC III. Tentokrát jde o plnohodnotné 3D zobrazení modelů potažených bitovými mapami, kterému se nedá takřka nic vytknout. U WC ARMADA v režimu 320x200 v 256-ti barvách, u WC III pak dokonce až v 640x480 v 256-ti barvách. Tento nový způsob zobrazení právě umožnil některé skvělé věci ve hře - mnohem realističtější pocit při průletech kolem lodí, existenci dělostřeleckých věží a možnost je postupně likvidovat, levely odehrávající se na planetách...

Zajímavé je i srovnání „příběhového engine“ - u WC bylo možné chodit do baru a tam si povídat s těmi, co tam byli (člověk se tam dozvídal různé zajímavosti), kromě toho se občas objevila mezihra, která doplňovala vnější děj. WC měl asi nejpropracovanější děj - hra se na mnoha místech větví a zase spojuje (můžete hru dohrát a přitom zažít ani ne polovinu všech misí). U dalších her už herní schéma obvykle značně jednodušší a většinou je to přímá linie, která se takřka nevětví.

U WC2 se změnil grafika a trochu i ráz hry. Místo baru se chodilo do ubikací pilotů a tam se vždy ukazovala dějová mezihra (občas se objevila i uprostřed mise).

PRIVATEER se spíše blíží WC, chodí se tu do baru a tam se dá vždycky mluvit s barmanem (dává tipy a povídá o všem možném) a občas i s někým jiným (získávání úkolů, které posunují dějovou linii dopředu).

WC ARMADA žádný děj neobsahuje, takže tu není o čem mluvit.

WC III je revoluce pokud se týká děje - obsahuje filmové scény hrané živými herci (plukovníka Blaira hraje Luke Skywalker z Hvězdných válek, admirála Tolwina

Malcolm McDowell). V lodi se můžete pohybovat po několika místech a pokud na někoho narazíte, můžete si s ním popovídat. Kromě toho jsou tu mezihry vždy když je to potřebné pro vývoj příběhu (což je velmi často). Hra obsahuje několik hodin těchto meziher a tak je zřejmé, že musí být pouze v CD verzi (na 4 CD!). Poslední Wing Commander je značně náročný na počítač a pokud nemáte alespoň 486DX66 s 8-mi MB RAM a CD-ROM, tak vůbec nepoběží.

WC IV se od WC III asi tak moc lišit nebude - nový děj, o něco lepší provedení ale žádná velká změna (jen doufám, že nebude chít pentium a 16 MB RAM), nechme se však překvapit.

Zajímavé je také srovnání designu lodí, obzvláště lodí nepřítel - tady je markantní rozdíl od zavedení nového herního engine - dřív byly všechny lodě Kilrathiů symetrické ale ve WC ARMADA a WC III jsou najednou asymetrické a mají čím dál divočejší tvary (rozevřený dráp nebo zvláštní vidle), jejichž prvotním záměrem je nahánět hrůzu již při spatření - v manuálu k WC III je tomuto faktu věnována velká pozornost a podle autorů vyplývá z divoké a agresivní povahy Kilrathiů.

STRATEGIE HRY

Taktika hry se mezi jednotlivými díly moc nemění moc nemění, zásady jsou stále stejné. Při boji s bitevníky se vždy soustředíte na jeden cíl a snažte se jej zničit, je lepší střílet méně často ale trefovat se, při útoku na mateřskou loď je nejprve nutné zničit jejich ochranu, někdy je ale lepší zničit všechny bitevníky až na jeden a pak likvidovat mateřskou loď - některé lodě totiž chrání více letek a když zničíte jednu, objeví se druhá (občas silnější než předchozí!). Pokud je cílem útoku nákladní loď, pak je možné ji zničit i před likvidací doprovodu (zvlášť když jinak zmizí v hyperprostoru). Při boji je nejlepší se příliš neohlížet na ostatní a držet se jako klíště vybraného cíle, jeho manévrování vás nutí měnit tak často směr letu, že je pro ostatní nepřátele dost těžké se do vás vůbec trefit. Občas je dobrý způsob k dorážení protivníka narazit do něj vlastním strojem (pozor na jeho dostatečné zničení a váš štít, který musí být v co nejlepším stavu, nelze použít proti větším strojům než je váš, obzvláště proti mateřským lodím). Pokud letíte s Broadswordem, je dobrá taktika přesunout se do zadní věže a ničit dorážející stíhačky (pouze do okamžiku kdy je zadní štít příliš vyčerpán, pak je dobré začít manévrovat). Tatáž taktika je nepoužitelná pokud letíte se Sabre (slabý štít). Používejte předávné spalování ale pozor na palivo (pokud jste

ve velké přesile, je to nezbytnost než počet nepřátel trochu zredukujete), nepřibližujte se moc blízko k mateřským lodím dokud nezlíkníte jejich doprovod (jejich děla jsou silná a i jeden zásah může být smrtelný). Někdy je vhodné plnit úkoly (navštěvovat waypointy) v jiném pořadí, než je předurčeno misí, může být vhodné se z jednoho bodu na druhý dostat oklikou a ne přímo (lze si ušetřit boj s nepřitelem, který na vás čeká někde v polovině cesty - bohužel to nelze použít při doprovodu nákladních lodí, ty se totiž pohybují po přímce a ne podle vás). Pokud je to možné, vyhýbejte se minovým polím a polím asteroidů. Pokud doprovázíte konvoj, nevzdalujte se od něj příliš (hlavně ne abyste dorazili útočnicka - tedy pokud není poslední). Pokud útočíte na mateřskou loď a má ochrannou letku stíhaček, je vhodné se pokusit ji rozdělit a vyřadit postupně - neletět přímo k mateřské lodi ale hned po objevení doprovodu se otočit - někdy část doprovodu zůstane u lodi a část se pokusí zaútočit na vás. Nenechávejte svého wingmana bez dohledu - snažte se jej držet u sebe tak, aby se útočníci rozdělili na dvě zhruba stejně velké poloviny. Občas je vhodné strhnout útok na sebe a poradit si s nimi bez wingmana (zvlášť u WC, kde o něj můžete snadno přijít a pak musíte následující mise, kde se měl vyskytovat, hrát sami). Vyhýbejte se čelnímu útoku v případě, že jste podobně silní jako nepřítel, jindy ovšem může úvodní salva vést i ke zničení nepřítel (zvlášť pokud se vám podaří vysměřit přesným směrem na dostatečnou vzdálenost - počítač totiž na velkou vzdálenost nestřelí a pokud neměníte směr, nemění ho ani nepřítel a vaše střely mají šanci zasáhnout, pozor ale, aby první salva nezničila vás). V poli asteroidů je vhodné snížit rychlost a vyhýbat se, asteroidy můžete také ničit střelbou, ale pozor když se netrefíte, obvykle už nebudete mít čas uhnout. Pokud jste nuceni v poli asteroidů bojovat, rychlost buď nesnižujte nebo jen málo a prostě na ně neberte ohled - obvykle to dobře dopadne, pokud totiž budete chtít bojovat při menší rychlosti, stáváte se ihned snadným cílem.

ZÁVĚR

Co dodat? Z předchozího textu je asi patrné, že jsem co by Wing Commander strávil mnoho hodin a že je to moje oblíbená hra, takže už žádné další věty nebudu vypouštět. Jen houšf a větší kapky...

Universum

RECENZE HER
Wing Commander

V PASCALU

1. část

Úvod

Ačkoliv je v nadpisu článku uvedeno, že se zabývá programováním v jazyce Pascal, chtěl bych hned na úvod zdůraznit, že znalost konkrétního programovacího jazyka je pouze jednou z mnoha nezbytných znalostí každého programátora. Programování totiž není pouhé řemeslo, je to umění. Napsat špatný program je stejně jednoduché jako namalovat kyč nebo vymyslet jednoduchý rým. K napsání dobrého programu stejně jako dobré básně již je potřeba nejen znát příslušný jazyk (česky taky umíme všichni, ale stěží jsme všichni básníky), ale také vědět, jak na to. A když od někoho uslyšíte, že jazyk Pascal je k ničemu a že se v něm nedá nic slušného naprogramovat, nevěřte mu. Každý jazyk má své kouzlo, každý jazyk má svoje plus i mínus. I mě se líbí rocková hudba zpívaná v angličtině, ale při čtení Čapkových povídek nebo Seifertovy poezie dám přednost češtině. Tato série článků je tedy nejen o jazyce Pascal, ale taky o tom, jak jej efektivně využít k psaní dobrých programů. Doufám, že vám bude alespoň trochu k užítku.

tom rozumíme proces sestavení algoritmu, jeho zápis v určitém programovacím jazyce a následnou kontrolu a ověření správné funkce programu.

Zápis programu v některém programovacím jazyku tvoří tzv. **zdrojový text programu**. Do počítače se zavádí ve formě textového souboru pomocí programu, který se nazývá **editor**. Aby mohl být takto napsaný program vykonán procesorem počítače, musí být převeden do posloupnosti instrukcí, které procesor „rozumí“, t.j. do **strojového kódu**. Těto činnosti se říká **překlad programu** a zajišťuje jej program, nazývaný **compiler** (překladač). Při převodu programu do strojového kódu provádí navíc překladač formální kontrolu syntaktické správnosti programu - tedy vyhledá naše „překlepy“. Přeložený program se nazývá **objektový modul** a ještě není určen ke spuštění, protože nemá vyřešeny adresové reference. Skládá-li se program z několika na sobě nezávislých částí (**modulů**), můžeme totiž každou tuto část překládat samostatně. Přeložené objektové moduly je nutné spojit do výsledného programu a zajistit správnou adresaci pro propojení všech jeho částí. Tato činnost se nazývá **spojování** (linkování) programu a provádí ji program **linkage editor** (sestavovací program). Teprve výsledkem této činnosti je **spustitel-**

ný program (EXE-soubor). Kontrolu jeho funkční správnosti můžeme ověřit při **ladění** programu pomocí **debuggeru** (ladícího programu), který umožňuje např. krokování programu po jednotlivých instrukcích, kontrolu obsahu jednotlivých údajů v různých fázích výpočtu apod. Pro většinu současných programovacích jazyků existují programové prostředky, tzv. **Integrated Development Environment** (integrováná vývojová prostředí), která spojují všechny výše uvedené programy v jeden celek. Jako příklad může sloužit právě vývojové prostředí americké firmy **Borland** pro programování v jazyce Pascal (dříve **Turbo Pascal**, nová verze nese označení **Borland Pascal with Objects**). Některá vývojová prostředí umožňují provádění programu podle příkazů zdrojového textu bez nutnosti překladač do strojového kódu. Program se uchovává pouze ve zdrojovém textu (nebo v tzv. předkompilovaném tvaru) a teprve bezprostředně při spuštění programu je každý příkaz zdrojového textu analyzován a proveden. Takovým programům se říká **interprety** (např. Quick Basic firmy Microsoft).

1. ZÁKLADNÍ POJMY - ALGORITMUS, PROGRAM, PROGRAMOVÁNÍ

Základem každého programu nebo jeho jednotlivých částí je algoritmus. V původním slova smyslu je **algoritmus** přesný popis postupu řešení určité skupiny úloh, sestávající z konečného počtu elementárních úkonů. Popisuje posloupnost elementárních operací, které je nutno provést nad všemi vstupními údaji, abychom získali potřebný výsledek. Algoritmus vždy popisuje **činnost**, t.j. algoritmem není matematická rovnice příkladu, ale teprve postup jejího řešení!

Vlastní **program** je pak posloupnost instrukcí některého (libovolného) programovacího jazyka, realizující výpočet přesně podle zadaného algoritmu - tedy program je vlastně formalizovaný zápis algoritmu, určený pro realizaci výpočtu na počítači. Formát zápisu programu do počítače je přesně určen pravidly **programovacího jazyka**, ve kterém se program vytváří. Pod **programováním** po-



2. STRUKTURA A ZÁPIS PROGRAMU

Zápis programu v určitém programovacím jazyku vyžaduje, aby každá část programu měla přesně definovaný tvar.

Syntaxí programu se rozumí souhrn pravidel, udávajících přípustné tvary jednotlivých programových konstrukcí a celého programu. Podrobný přehled syntaxe jazyka Pascal¹⁾ najdete v originálních firmních manuálech nebo v nápovědě (helpu) překladače. Zde uváděné popisy syntaxe jsou uzpůsobeny pro účely výuky, nemusí tedy přesně odpovídat úplné syntaxi příslušné programové konstrukce. V dalším textu budou při popisu syntaxe klíčová slova a speciální symboly uváděny **tučně**, jednotlivé elementy budou uvedeny *kurzívou*, volitelná část konstrukce (ta část, která může, ale nemusí být uvedena) bude zapsána v hranatých závorkách []. Několik volitelných částí (umožňujících výběr jedné) bude odděleno svislou čarou |. Ta část programové konstrukce, která se může několikrát opakovat, bude ukončena třemi tečkami ...

Programy napsané v jazyce Pascal obsahují několik druhů základních **lexikálních elementů** (tokens), které se rozdělují podle použití na **identifikátory, návěští, klíčová (rezervovaná) slova a speciální symboly**.

Identifikátory slouží k označení (pojmenování) datových prvků, používaných v programu: konstant, typů, proměnných, podprogramů atd. Identifikátor v jazyce Borland Pascal musí začínat písmenem nebo podtržítkem (znak s ASCII-kódem 95), za kterým následuje libovolná posloupnost písmen, číslic a podtržitek. Délka identifikátoru není omezena, překladač ale používá pro rozlišení datových objektů pouze prvních 63 znaků. Překladač jazyka nerozlišuje mezi velkými a malými písmeny.

Příklad:

platné identifikátory:

```
vysledek
_4_poradi
NAZEV_lekce
toto_je_dlouhy_platny_identifikator
```

neplatné identifikátory:

```
vysledek (obsahuje čárku nad y)
_4_poradi (začíná číslicí)
NAZEV=lekce (obsahuje neplatný znak =)
```

Návěští používáme pro označení míst v programu (příkazů), na které bude předáváno řízení přímým skokem. Návěští může být zadáno jako identifikátor nebo jako posloupnost číslic v rozsahu 0 až 9999. V jazyce Pascal je možné všechny programové konstrukce sestavit pomocí strukturovaných příkazů, bez použití přímého skoku. Proto se v dalším textu návěštími ani příkazem skoku nebudeme zabývat.

Klíčová (rezervovaná) slova se používají pro pojmenování úseků programu, příkazů, operací atd. Jsou definována jazykem a je nutné je použít pouze v předepsaném významu. Mezi zvláštní případ klíčových slov je možné zařadit i tzv. **direktivy překladače**, které nejsou součástí programovacího jazyka, ale slouží pro řízení překladače.

Speciální symboly se většinou používají jako operátory, oddělovače ve výrazech nebo oddělovače příkazů. Jazyk Pascal používá tyto speciální symboly (jejich význam bude uveden níže):

```
+ - * / = < > [ ] . , ( ) ; : ^ # ! $ % &
```

Následující dvojice znaků jsou také speciální symboly, oba znaky musí být uvedeny bezprostředně za sebou (nesmí mezi nimi být mezera):

```
<= >= <> := .. (* *) (.. ..) ?)
```

Formát zápisu programu v jazyce Pascal je velmi volný. Základní nedělitelné lexikální elementy (t.j. identifikátory, klíčová slova, návěští a speciální symboly), mohou být od sebe odděleny libovolným počtem **oddělovačů** (mezer, tabulátorů nebo nových řádků). Jediné omezení spočívá v tom, že klíčová slova jazyka musí být z obou stran oddělena alespoň jedním oddělovačem. Tuto vlastnost lze s výhodou použít pro psaní přehledných řídicích a datových struktur jazyka. Do textu programu lze vkládat libovolné **komentáře**, t.j. popisné a dokumentační texty. Komentářem může být libovolný text, uzavřený do složených závorek.

```
{ Tento text je komentář }
```

```
(* Tento text je také komentář *)
```

3. DATA

Dříve než začneme psát jakýkoliv program, musíme si ujasnit, jaké údaje bude program zpracovávat a jaké výsledky bude vydávat, t.j. jaká budou **vstupní a výstupní data** programu. K určení toho, s jakými hodnotami můžeme v programu pracovat a jaké operace s nimi můžeme provádět, slouží **datové typy**. Udávají vlastně obory přípustných hodnot údajů a specifikují souhrn operací, které je možné s příslušnými daty provádět. Mezi základní datové typy jazyka Pascal patří typ **celých čísel** (Integer), typ **reálných čísel** (Real), typ **logických** (Boolean) nebo **znakových** (Char) hodnot. Kromě výše vyjmenovaných typů, které se nazývají **jednoduché** datové typy (protože jsou z hlediska programu a operací nad nimi dále nedělitelné), existují i typy **strukturované**, které jsou složeny z několika prvků jednoduchého typu - **pole, záznamy a objekty**. V jazyce Pascal může programátor pracovat i s typy, které si sám vytvoří (tzv. **programátorem definované typy**), a u kterých jsou jazykem definována pouze pravidla pro sestavení a formát zápisu. Mezi takové typy patří např. **množina, výčet, ukazatel** apod. Podrobný popis většiny datových typů bude následovat v dalších částech tohoto textu.

Z hlediska použití a způsobu zpracování lze data programu rozdělit na dvě základní kategorie - konstanty a proměnné.

Konstanty představují datové prvky, jejichž hodnota se v průběhu zpracování programu nemění. Podle toho, jak je příslušná konstanta v programu definována, rozlišujeme dva typy konstant: přímé **konstanty (literály)**, které se uvádějí přímým zápisem ve výrazu a **pojmenované konstanty**, které jsou označeny identifikátorem a jsou v progra-

mu předem popsány (deklarovány). **Proměnné** jsou datové prvky, jejichž hodnota se mění v průběhu činnosti programu. Proměnné **musí** být v programu předem popsány (deklarovány) a pojmenovány identifikátorem, a musí být určen jejich datový typ.

4. ZÁKLADNÍ ČÁSTI PROGRAMU

Jazyk Pascal patří mezi jazyky s **blokovou strukturou**. Program začíná nepovinným **záhlavím programu** a seznamem použitých jednotek (část uses, k té se dostaneme trochu později). Následuje **blok** programu, který se skládá z části **deklarační** a části **příkazové**. Celý program je ukončen tečkou.

Deklarační část bloku programu obsahuje úseky deklarací jednotlivých datových struktur programu - návěští, konstant, typů, proměnných a podprogramů. Algoritmus řešení úlohy je uveden v **příkazové části** bloku programu. Příkazovou část programu tvoří **složený příkaz** - posloupnost jednotlivých příkazů, navzájem oddělených středníkem. Složený příkaz začíná klíčovým slovem **begin** a končí slovem **end**.

- program
 - záhlaví programu; [část uses;] blok
- záhlaví programu
 - program identifikátor
- blok
 - deklarační část
 - příkazová část
- deklarační část
 - úsek deklarací návěští;
 - úsek deklarací konstant;
 - úsek deklarací typů;
 - úsek deklarací proměnných;
 - úsek deklarací podprogramů;
- příkazová část
 - složený příkaz

Tak vidá, článek je u konce a k programování jsme se vlastně ještě nedostali, pořád jen samé definice a popisy. Slibuji, že příště se už polepším a v následující části tohoto seriálu článků již napíšeme první (krafoučkový a jednoduchý, ale přece) program.

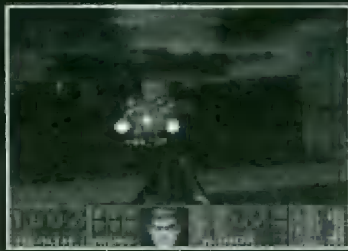
Ing. Dušan Smetana
Univerzita J. E. Purkyně,
pedagogická fakulta,
katedra výpočetní techniky
e-mail: smetanad@pf.ujep.cz

1) Pod programovacím jazykem Pascal (resp. Borland Pascal) se v dalším textu rozumí jazyk, implementovaný ve verzi IDE Borland Pascal with Objects version 7.0, jiné případy jsou výslovně uvedeny.

2) Dvojicí znaků závorka-tečka, resp. tečka-závorka [] je možné v textu programu nahradit hranaté závorky [], dvojicí závorka-hvězdička, resp. hvězdička-závorka [*] slouží jako ekvivalent složených závorek ().

PROGRAMOVÁNÍ
Pascal pro začátečníky

SHAREWARE PC



DOOM I

TYP HRY
3D bludištvá superstřílečka

ZÁPLETKA

Stáváte se vojákem, který má osvobodit základnu obsazenou nepřáteli. Zastřílejte všechno, co se hýbe - vojáků, lebků, příšerky a zrudličky.

K lepší orientaci vám pomůže mapa, k delšímu přežití zbraně (od halých rukou, přes pistole, brokovnice až po rakety a děla).

Během mise můžete (nebo musíte) sbírat střílivo, které tam zanechají mrtví protivníci a energii, potřebnou pro váš život. Občas se vám podaří sebrat i nějakou novou zbraň.

KONFIGURACE

IBM PC 386/40MHz, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 140,- Kč



APACHE LONGBOW

TYP HRY
Letecký simulátor

ZÁPLETKA

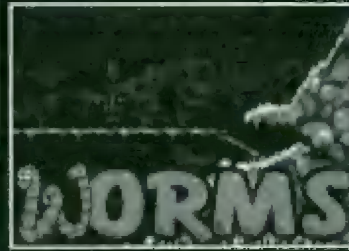
Právě jste se stal pilotem bitevního vrtulníku Apache. Cítil jste se na nepřátelském území a vaším úkolem je ničit stavby, tanky, děla, letadla, vrtulníky, prostě všechno, co objevíte. Vaše snažení je znepříjemněno střelbou na vás vrtulníků.

Hra má dobrou grafiku a tím pádem vypadá celý svět celkem realisticky. Největší problém dělá ovládání - vyznat se ve všech těch klávesách, které můžete použít.

KONFIGURACE

IBM PC 486/SX, SVGA, 8MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta a joystick

cena 140,- Kč



WORMS

TYP HRY
Veselá destruktivní hra

ZÁPLETKA

Ocítáte se v krajině, ve které jsou umístěni vaši a soupeřoví bojovníci (malinkatí roztomilí červíci). Vaším úkolem je zničit všechny nepřátele (proti vám hraje kolega nebo počítač).

Svým červíkům dáváte do rukou různé zbraně, kterých je nepřeberná množství a těmi ničíte pod různým úhlem a silou palby soupeře. Pokud je nepřítel schovaný za nějakou překážkou, můžete se k němu třeba probourat, provrtat nebo si postavit most. A někdy je nejlepší se sám schovat.

KONFIGURACE

IBM PC 486/DX 25MHz, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



PINBALL ILLUSIONS

TYP HRY
Flipper

ZÁPLETKA

Tato hra se nijak zvlášť neliší od ostatních pinballovek. Vystřelíte kovovou kuličku do systému vodiček, odrážeců, tunelů a cídel. Podle toho, kudy proletí, se počítají body a rozsvěčují obrázky a nápisy. Demo obsahuje flippera Low'n'Justice s opravdu realistickou grafikou a celkem působivou hudbou.

Tento flipper představuje vlastně boj policajtů proti zlodějům (nebo zlodějí proti policajtům?). Vždyť je to vlastně jedno. Hlavně, že si můžeme pořádně zapájit.

KONFIGURACE

IBM PC 486/25MHz, VGA, 3 MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč

Sharewarové programy PROXIMA magazine

jsou dodávány na disketách 3,5" HD. Součástí balení je český návod s popisem hry, instalace a ovládání.

Ceny sharewarových programů:

- 1 disketový 80,- Kč
- 2 disketový 140,- Kč
- 3 disketový 180,- Kč

Komplety můžete zakoupit v těchto prodejnách:

- PROXIMA**, OD Labe, Ústí nad Labem
- Klub02**, Martinská 5, Praha 1
- Consul**, Pálenická 28, Pízeň
- Consul**, Náměstí Republiky 12, Pízeň
- Microel**, Květinová 683, Orlová
- Miroslav Školný**, Ralnická 5, Brno
- Jiří Fila**, Štefáčkova 11, Brno LiBeň
- Kompakt servis**, Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
- TM Computer**, Náměstí Svobody 3, Frydek-Místek
- Elektronik Malina**, Duchcovská 15, Teplice
- Didaktik Market**, Gorkého 4, Skalica na Slovensku
- Didaktik s. r. o.**, Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
- G+H Tomáš Smejkal**, Novoměstského 7/15, Trenčín
- Junior Computer Lapištnský**, Pěšičná 22, Cheb
- Elektron servis**, U opatrovní 283/12, Liberec



LEMMINGS 3-D

TYP HRY
Logická 3D hra

ZÁPLETKA

Hra je v principu stejná jako normální Lemmings, jen s tím rozdílem, že je v prostoru. Tím pádem je o něco složitější splnit daný level a zachránit všechny potřebné Lemmingsy. Hra je doplněna virtuálním režimem, kde vidíte svět Lemmingovými očima. Máte-li zvukovou kartu, uslyšíte i jejich hlasy.

Více se dozvíte na str. 18 v článku „Programové přílohy - DISK“.

KONFIGURACE

IBM PC 486/DX33MHz, VGA, 4MB RAM, HDD, myš, doporučena zvuková karta

cena 140,- Kč



HERETIC

TYP HRY
3D bludištvá střílečka

ZÁPLETKA

Klasická prostorová střílečka typu DOOM. Ocítáte se v kůži středověkého bojovníka, který má za úkol dobýt středověký hrad. Hru vám znepříjemňují různé příšery, kterým musíte odolávat a rychle je ničit, dříve než oni zabijí vás. Pozor na létající potvory. Ty na vás zaútočí kldně zezadu.

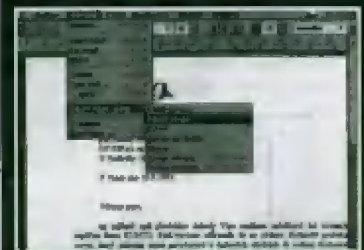
Cestou sbíráte věcičky, které vám doplňují energii, střílivo a zvyšují vám počet bodů.

Pro lepší orientaci můžete použít mapku, abyste náhodou nezabloudili.

KONFIGURACE

IBM PC 486, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 180,- Kč



E. T. KLASIK

TYP PROGRAMU
Editor textů

MYŠLENKA

Klasik obsahuje editor, správce, elektronickou poštu, kalendář, adresář firemních kontaktů, faxování, vytáčení telefonních čísel, kalkulátor, budík a další pomůcky. Všechny funkce editoru jsou doprovázeny bublinovou nápovědou.

Program na první pohled vypadá, jako kdyby běžel pod Windows, ale je to omyl, pro svou práci potřebuje jen MS DOS 3.3 a vyšší.

KONFIGURACE

IBM PC 286, VGA (stačí i Hercules), 640kB RAM, HDD

cena 80,- Kč

SPECCY VS PC

DOS MENÍ BASIC

Když zapnete Spectrum, objeví se Basic. Když zapnete PC, objeví se DOS (Disk Operating System).

Ačkoliv Basic je programovací jazyk a DOS operační systém, určitá analogie tu je. Basic Spectra je interpret, tzn. že na rozdíl od compilerů (assembler, Pascal, C) vykoná požadovaný příkaz okamžitě, nemusíte program (být v rozsahu jednoho řádku či příkazu) nijak překládat do spustitelné formy a pak teprve spouštět. Proč Vám tady vykládám a rozdíl mezi kompilery a interprety, když to s DOsem nijak nesouvisí? Protože DOS je svým způsobem také interpret (představte si, že byste chtěli prohlédnout obsah disku, tak byste si na to napsali program, pak ho přeložili a pak teprve spustili a on by možná fungoval) - což na Spectru zastal Basic (smazání obrazovky, spuštění programu, práce se soubory, atd.) to na PC zastane DOS. Pokud jste nikdy neměli ke Spectru disketovou jednotku, pak vězte, že sice byla ovládána DOsem (např. D40 / D80 MDOsem), ale komunikaci zprostředkoval Basic. Na PC máte pouze DOS, který v daleko větší míře podporuje práci se soubory a s některými základními nastaveními systému, ale nic víc rozhodně se v něm nedá programovat).

NAHRÁVÁNÍ

Vezměme si např. nahrávání a spuštění programů - nejprve jak ho známe ze Spectra: nahráje se zavaděč v Basicu a spustí se, následuje nahrání obrázku, nahrání hlavního bloku a spuštění. Na PC je to obdobné - většina programů se ovšem neskládá ze dvou nebo tří částí, ale z několika desítek (občas i stovek) samostatných bloků (souborů). Celý program je zpravidla uložen v jednom adresáři (aby byl pohromadě, stejně jako na kazetě máte uloženy jednotlivé bloky programu za sebou) a spouští se zpravidla souborem „jmeno.bat“.

Srovnajte: na Spectru najdete na kazetě začátek programu, zadáte LOAD a čekáte, až se nahráje Basicový zavaděč. Na PC najdete správný adresář a v něm soubor (ekvivalent Basicového zavaděče), který spustíte (tak, že napíšete jeho jméno a odešlete ho, což je skoro totéž jako napsání LOAD

„jmeno“).

Zatímco doposud to vypadalo celkem podobně, teď přijde rozdíl. Na Spectru jste vždy (nebo skoro vždy) věděli, kam se program nahrává a kde se spouští - tohle se u PC nikdy nedozvíte a ani se to dozvědět nepotřebujete. DOS zavede program do paměti tam, kde je právě místo a tam ho také spustí - paměť je rozdělena do částí (tuším, že po 64kB) a programy se vždy umísťují od jejich začátku - neexistuje tady ta „svázanost“ programu s určitou adresou, na kterou je ho potřeba nahrát a od které je ho možné spustit.

Když se na tím zamyslíte, vzpomenete si, že něco obdobného přece jen na Spectru existuje - ano, jsou to relativně adresované programy, které vlastně můžete také nahrát kamkoliv do paměti a tam je spustit (např. když si zapakujete obrázek PRESSOREM VI, tak ho můžete nahrát kamkoliv do RAM a tam ho „spustit“).

PAMĚŤ

Protože u Spectra jste (většinou) před nahráním dalšího programu počítač resetovali, paměť byla dokonale čistá a prázdná; u PC může být v paměti více programů zároveň (časlo máte v paměti ovladače - speciální programy, které umožňují např. používat myš, atd.) a občas dojde k tomu, že se program do paměti nevejde a tudíž se odmítne spustit.

Paměť PC je přece jen složitější než paměť Spectra a je jí možné různě konfigurovat (určovat jak a na co má být použita). Každý program sice může vyžadovat jiné nastavení paměti, ale ve skutečnosti to tak hrozně není - jen některým programům určité „standardní“ rozdělení paměti nevyhovuje a Vy musíte strávit chvíli tím, že řešíte, jak by nové nastavení mělo vypadat.

A ještě jeden rozdíl a jednu podobnost, týkající se paměti, u Spectra a PC najdeme: víte, že existují programy využívající dalších 80kB paměti ZX5 128 a jsou programy, které bez oněch 80kB prostě nejedou. U PC to máte také tak, jenže nejde o nějakých 80 kilo, ale o celá MEGA. Hlavně hry potřebují stále větší a větší rozsah paměti, aby se vůbec mohly rozeběhnout, nemluví o tom, že často nemůžete mít v paměti vůbec nic jiného a celou konfiguraci musíte doopravdy pracně předělávat...

TAKŽE...

Rozdíly a analogie Spectra a PC není možné popsat v jednom krátkém článku. Šlo o to, nastínit, že počítače, ať už mají osm nebo šestnáct bitů, si jsou stále v něčem podobné.

O dalších rozdílech a podobnostech si povíme zase někdy příště.

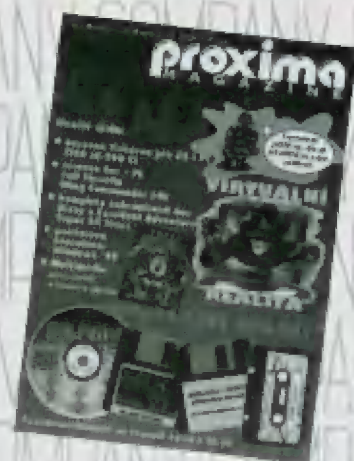
George K.

FXK COMPANY

reklamní a marketingová společnost

V roce
1991 jsme
dokázali
vysadit
akorát
dveře.

Teď
sázíme



office

Křížská 8, 3.patro, 400 01 Ústí nad Labem
tel./fax: 047 / 521 40 30, 521 17 08

post

P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem

ZKUŠENOSTI
Specy vs PC

PC

proxima

11
2/95

MULTIMEDIA

JAK PRACUJE VÝUKOVÝ PROGRAM TRIPLE PLAY IN ENGLISH

Program Triple Play in English je výukový program, určený pro děti (od 9 let), nebo také pro dospělé, kteří s angličtinou teprve začínají. Program pracuje pod Windows. K jeho provozování je nezbytná zvuková karta a mechanika CD-ROM. Výrobce programu je Syracuse Language System (New York, USA).

Hned na začátku důležitá poznámka: v programu nikdy nevystupuje psaný text! Procvičování je zaměřeno tak, aby se nám v paměti vytvářela a uchovávala spojením (asociace) věc + její mluvená podoba. To nám umožní se běžně domluvit, porozumět rozhlasovému a televiznímu vysílání v angličtině, apod. Pokud však potřebujeme anglicky psát, tento kurs nás to nenaučí (dá nám však základ, který můžeme dále rozvíjet - třeba na jazykové škole).



Na začátku si můžeme zvolit téma, které chceme probírat: jídla a nápoje, čísla, domov a kancelář, místa a doprava, lidé, volný čas. Dále volíme obtížnost kursu ve třech stupních. A do třetice si zvolíme způsob procvičování.

VÝUKA

Řekněme, že začneme jídlem (byla by to směla, pořídit si za drahé peníze zájezd do Anglie a zemřít tam hladý...). Klikneme si na první ikonku: procvičování názvů. Ukáže se nám první sada obrázků (v programu jich je celkem 75 ke každému tématu) - jídla, ovoce, atd. Kliknutím na některý z nich se dozvíme, jak se název vyslovuje. Hlasy jsou samozřejmě namluveny rodilými mluvčími. Když si již myslíme, že jsme si názvy zapamatovali, můžeme přistoupit ke zkoušení.

PROCVIČOVÁNÍ

ZKOUŠENÍ ZÁZVŮ...

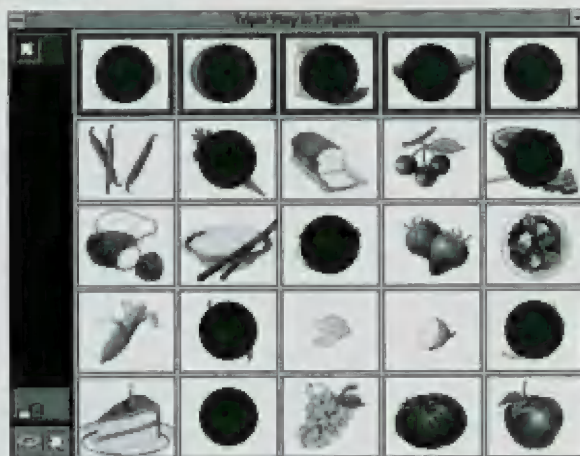
...a „fotografičnosti“ naší paměti: program nám ukáže šest políček s obrázky, pak nám je zakryje. Máme za úkol najít požadovaný název; musíme tedy vědět, co anglický název znamená a na kterém políčku věc leží. Pokud uhádneme, změní se ukazatel myši na veselý obličejík, pokud neuhádneme, přemění se na smutný „xichtík“.

ZKOUŠENÍ „MEMORY-MÁNIE“

V horní řadě vidíme 3 předměty. Máme za úkol umístit je v prostřední řadě, v pořadí, jak nám bylo řečeno. Musíme tady porozumět názvům a zapamatovat si pořadí, v jakém je program „vychrlil“.

BINGO

Program vysloví název věci, my máme za úkol tuto věc najít. Pokud se nám to povede, políčko je „naše“. Pokud obsadíme pět políček v řadě (vedle sebe, nad sebou, po



úhlopříčce), máme „bingo“. Možné jsou dva stupně obtížnosti.

DOPLŇOVAČKA

Opět máme za úkol uhádnout názvy různých věcí. Po každé odpovědi se hraje jeden tah hry. Hra spočívá v obsazování políček, jeden tah umožňuje umístit jednu čáru, pokud políčko obkličíme, máme bod. Hrát můžeme s počítačem nebo s druhým člověkem. Možné jsou tři stupně obtížnosti.

CO JE TO

Ve druhém stupni obtížnosti máme na procvičování jídla a nápojů test „co je to“. Počítač nám řekne tři vlastnosti, pokud nám to k uhádnutí nestačí, může nám napovědět ještě čtvrtou vlastnost. Pokud jsme nestačili vše zaznamenat, může nám to říci znova (ikonka „ouška“), pokud si nejsme jisti, co to anglicky znamená, můžeme si nechat poradit ilustračními obrázky (ikonka přimhouřeného oka).



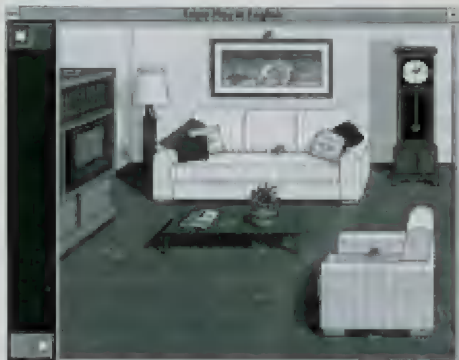
Např. počítač řekne „It's round“ - je to kulaté, my nerozumíme, tak si necháme poradit: na obrázku pak vidíme tři věci které mají společnou jedinou vlastnost - jsou kulaté, a jiné tři věci, které rozhodně nejsou kulaté. Můžeme se učit ve dvou stupních obtížnosti.



ROZHOVOR

Ve třetím stupni obtížnosti jsou dvě lekce, jedna z nich je rozhovor v kavárně. Můžeme si nechat přehrát celý rozhovor (ikonka ouška s obláčky), celý rozhovor, ale pomalu (ikonka ouška se želvou a s obláč-

ky) a jednotlivé fráze (ikonka s ouškem a se želvou). Máme-li mikrofon, můžeme si nahrát svoji výslovnost frází a porovnávat ji s výslovností v originále. Při procvičování uslyšíme vždy některou z frází rozhovoru a máme za úkol ji přiřadit do obrázku, kam patří. Musíme to však stihnout v poměrně krátkém čase. Druhá lekce je podobně vyvedené situace v restauraci, způsob procvičování je stejný.



DALŠÍ LEKCE

Pro výuku čísel je podobně jako pro jídla k dispozici sedm lekcí. Domov a kancelář obsahuje celkem osm lekcí. Je zde navíc hezky vymyšlené procvičování předložek. Na obrázku je pokoj a v něm na různých místech položené karty. Počítač se nás ptá, která karta je „před televizí“, která je „pod hodinami“, která je „na stole“ a podobně.

Výuka místa a doprava obsahuje lekci nazvanou „mapa světa“. Bohužel, pro Američany (autory programu) asi začíná



svět zřejmě někde na jižní hranici Kanady a končí v severním Mexiku. Takže mapa světa je mapa USA s přílehlými oblastmi.

Lekce „kde to je“ je nicméně zajímavá a přínosná; dobře procvičuje zeměpisné pojmy (světové strany, názvy řek, moří a států USA), paměť a logiku. No řekněte, na který špendlíček ukážete, když na vás počítač vyčtlí „It's south of Wyoming, the Colorado ri-

MULTIMEDIA pro Vás!

Zvukové karty Sound Blaster

Sound Blaster 16 value edition	3.690,- Kč	3.520,- Kč
Sound Blaster 16 OEM	2.510,- Kč	2.410,- Kč

Mechaniky CD-ROM

CD-ROM ACER Quad Speed	5.310,- Kč	5.150,- Kč
CD-ROM Geni Double Speed	2.480,- Kč	2.280,- Kč

Reproduktorové soustavy k PC

Repro 2x80 Watt aktivní, pár	1.880,- Kč	1.740,- Kč
------------------------------	------------	------------

Software na CD-ROM

Grolier 95 - encyklopedie	1.100,- Kč	880,- Kč
5 Foot 10 Pak vol. III - 10 CD	1.650,- Kč	1.480,- Kč

Uvedené ceny jsou s DPH. První cena je běžná, platná v prodejně nebo při objednávce na dobírku, druhá cena je tzv. **GARANTOVANÁ CENA** platná pouze při platbě předem (složenkou). Tuto cenu zaručujeme pouze do 1 měsíce po vydání časopisu. Poštovné při tomto způsobu objednávky **NEÚTUJEME!**

Objednávejte za garantované ceny - UŠETŘETE!

Způsob objednávky: spočítejte si celkovou cenu objednaného zboží. Částku nám zašlete složenkou „C“. Na zadní stranu složenky (do zprávy pro příjemce) napište seznam objednaného zboží.

Složenku zašlete na adresu:

PROXIMA - software nové dimenze

Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem

ver runs through it, it port is Nevada (je to na jih od státu Wyoming, teče přes to řeka Colorado, sousedí to se státem Nevada) - pravda, můžete si ještě nechat napovědět „the Rocky Mountains runs through it (přetínají je Skalnaté hory)?“

Výuka lidí má celkem deset lekcí. Hezky vymyšlená je lekce puzzle. Poté, co se naučíme, jak se řeknou jednotlivé části těla, můžeme si složit celého človíčka. Výuka válný čas má sedm lekcí, které v předchozích oborech nebyly: např. časování (obrázky dětí, které si hrají (poskakují) venku: úkoly - kdo skáče do vody, kdo skočil z okna, kdo skočil ze stromu, ...).

Pokud patříte k těm, pro které je program Triple Play určen (tedy začátečníci, kteří se chtějí dorozumět řečí v běžných situacích), pak vám jej můžeme doporučit. Naučíte se základní slovní zásobu a to velice přístupnou a nenásilnou formou. Pokud máte děti, můžeme vám pro ně program doporučit zvlášť: je to učení, které „nebolí“. V mnoha ohledech je výuka blízká reálným situacím. Musíme vědět, co slovo znamená a zároveň si pamatovat, na kterém místě věc ležela (memory-mánie). Nebo v restauraci: musíme se domluvit v omezeném čase (jako v životě - zaváháme a jídlo není...)

Petr Podařil

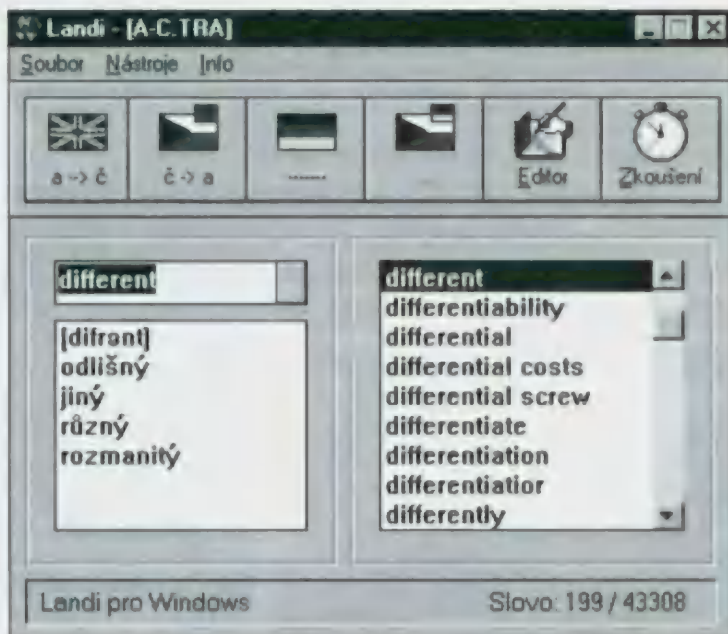
pokračování příště

MULTIMEDIA seriál o zvuku a obraze



Výukový anglicko-český a česko-anglický slovník a překladač

pro MS Windows...



Hovořit na konci 20. století o nepotřebnosti znalosti cizích jazyků by bylo podobné jako pochybovat o nutnosti řeči vůbec. K dokonalému ovládnutí jazyka je nezbytná řada pomůcek, jejichž úroveň se bezpochyby později promítne do úrovně znalosti jazyka. Kromě řady učebnic a slovníků se v současné době začíná prosazovat řada nástrojů, o kterých by se nám před lety mohlo jen snít. V tomto článku bychom Vám chtěli představit produkt firmy M.K.C.S., obsahující dva hlavní programy a to Landi a Translator. Oba programy, dodávané v kompletu jsou určeny pro MS Windows.

Landi

Program Landi je vlastně slovník, jaký zná asi každý z nás. Jeho nesmírnou předností je možnost oboustranného, velmi rychlého, překladu.

V záhlaví okna je řada ikon, z nichž první čtyři slouží k výběru slovníku (pomocí nich vyberete jednu z až čtyř databází cizích slov). Výhodou je, že lze pod určité tlačítka umístit libovolný slovník a k němu i příslušnou ikonu.

Postup při překladu je velice jednoduchý: vyberte příslušný slovník, do okénka se napište slovo a stiskněte Enter, program pak ve zlomcích sekundy vyhledá příslušný přeložený ekvivalent k danému slovu, výslovnost a všechna jeho synonyma, uložená ve slovníku. Program navíc zaznamenává jednotlivá dotazovaná slova. Při nenalezení zadaného výrazu se vypíše překlad výrazu, který je nejpodobnější k zadanému výrazu. Zde jsem zaznamenal drobný nedostatek programu, který nepočítá např. s 3. os. č.j. u sloves a mn. číslem u podst. jmen. Např. při požadovaném překladu slova „contains“ (3. os. j. č. od slova „contain“ - být součástí) program toto slovo neznal a místo něj nabídl „nejpodobnější slovo“ - CONTAMINATE - znečistit, kontaminovat, které navíc ani neleží bezprostředně za slovem „contains“, ale až o několik slov dále. Tento nedostatek lze však samozřejmě řešit zařazením těchto slov (jako nová slova) do slovníku (viz. Editor slovní zásoby). Stejný problém se projevuje i v programu Translator.

Program umožňuje pomocí menu zmenšit okno slovníku. Z okna tak zmizí menu a ikony a celé okno se zmenší na minimum, což je vhodné v případě, kdy slovník používáme pouze jako druhořadý program. Nepodařilo se mi však vrátit okno do původní velikosti (ani s pomocí manuálu). Jako další nedostatek bych považoval velikost okna, do kterého se vypisují přeložené výrazy, protože v některých případech je velikost nedostatečná a slova se do něj nevejdou celá.

Další dvě tlačítka slouží ke spuštění editoru slovní zásoby, umožňující správu právě nastavené databáze; po stisku posledního tlačítka se slovník přepne do režimu zkoušení.

Editor slovní zásoby umožňuje dohled nad slovní zásobou právě nastaveného slovníku. Editor umožňuje následující služby:

Opravit - po stisku tohoto tlačítka máte možnost opravy již vloženého výrazu (který je např. chybně zadán). Nejprve je nutné nalézt požadovaný výraz jednoduchým zápisem slova do políčka „Hledat“ a stiskem klávesy Enter. Při vkládání je možné zadat více synonym k jednomu výrazu. Je ale nutné respektovat určitá pravidla pro zápis a dbát na správné oddělování jednotlivých významů daného slova. Je samozřejmě umožněno vkládat i výslovnost.

Přidávat - tato funkce slouží k přidávání nových slov do stávajícího slovníkového souboru. I zde je nutno dodržovat výše zmíněná pravidla pro jednotlivé ekvivalenty, která jsou podrobně popsána v uživatelské příručce.

Smazat - odstraní právě aktuální slovo ze

slovníku.

Smazat více - slouží k mazání více výrazů najednou. Zde je možné mazání pouze v pořadí slov, tak jak byla zapsána do slovníku nikoliv podle abecedy.

Vložit soubor - umožňuje připojení dalšího slovníku do aktuálního. Připojení se provede za aktuální slovo.

Abecedně - tento přepínač umožňuje nastavení způsobu řazení slov v editoru (abecední nebo podle toho, jak byla zapsána do slovníku).

Přehled - zobrazí jakousi tabulku, v níž jsou čísla jednotlivých slov a jejich vlastní překlad.

Ve spodní části okna jsou ikony, které umožňují rychlý skok na další/předchozí slovo nebo na začátek/konec souboru.

Režim **Zkoušení** slouží k výuce slovní zásoby. Spuštění lze provést stiskem ikony nebo volbou z menu.

Při spuštění z menu máte navíc možnost nastavení různých parametrů zkoušení jako například rozsahu zkoušených slov (pouze podle jejich pořadového čísla ve slovníku), nastavení časového limitu pro odpověď, způsob výběru slov (zestupný, sestupný a náhodný)...

Při samotném zkoušení se pak počítá procento úspěšnosti a slova, která byla zodpovězena špatně se ukládají do souboru, který je vlastně také slovníkem, použitelným jako každý jiný slovník. Takto založený slovník je vhodné později používat ke zkoušení, protože obsahuje pouze slova, která zkoušený nezodpověděl správně. Cílem toho je, aby si zkoušený tato slova zafixoval a naučil se je.

Translator

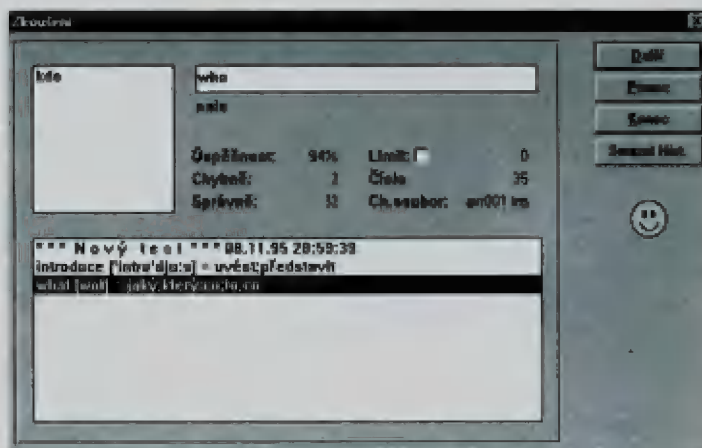
Program Translator je druhou součástí kompletu.

Translator je jakýmsi jednoduchým textovým editorem, připomínající spíše Poznámkový blok v MS Windows. Jeho výhodou je, že v horní části okna je umístěna lišta, v níž je vypsán cizí ekvivalent slova, na kterém se právě nachází kurzor. To slouží například při čtení textu v angličtině v případě, kdy uživatel nezná určitý výraz. Jednoduchým přesunem kurzoru na toto slovo se zobrazí jeho český ekvivalent v již zmíněné liště.

Program Translator umožňuje navíc funkci **Generovat autopřeklad**. Tato funkce provede to, že se snaží slovo po slovu překládat text do nového souboru, přičemž označí slova, která nebyla nalezena ve slovníku v přesném tvaru a vypíše se slovo nejpodobnější. Neprovádí se však analýza významu jednotlivých vět textu, takže výsledný text vypadá stejně, jako kdybyste překládali slovo po slovu pomocí slovníku. Proto tuto funkci využijí převážně začátečníci, kteří by

text stejně překládali slovo po slovu. Při samotném překladu je vidět, jak program postupně překládá slovo po slovu.

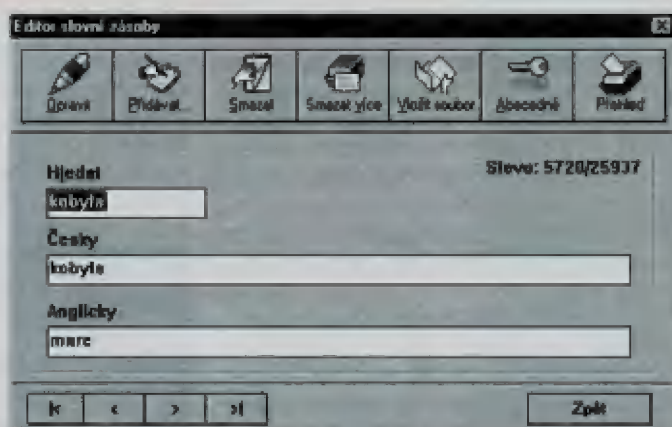
Jako zdrojový text pro program Translator slouží čistý text v ASCII. Program není schopen pracovat s texty vašeho textového editoru, ale takřka každý textový editor umožňuje export textu do ASCII. Délka přeloženého textu je limitována na 25kB. Při překladu delšího souboru je proto nutné jej rozdělit na více částí, které lze již bez problémů přeložit.



slovník Landi v režimu Zkoušení

příjemné prostředí a jednoduché ovládání a nepochybně i jejich abdivuhodná rychlost při překladu. Problémy s překlady celých textů nelze, vzhledem k složitosti problému, z hlediska programátora, vyřešit vůbec. Translator toto provádí rychle a výpně. Instalace probíhala bez problémů, program zabere na disku asi 10 MB (slovník A-Č, Č-A). Samotné balení obou programů je pěkné, manuál na první pohled stručný, ale vzhledem k jednoduchosti programu dostačující.

Jiří Urbánek



Editor slovní zásoby

Závěrečné hodnocení

Programy Landi a Translator jsou, i přes některé drobné nedostatky, výbornými pomocníky při překladu jednotlivých slov i celého textu. K jejich přednostem patří jejich

Landi Translator

zapůjčila firma:

M.K.C.S.

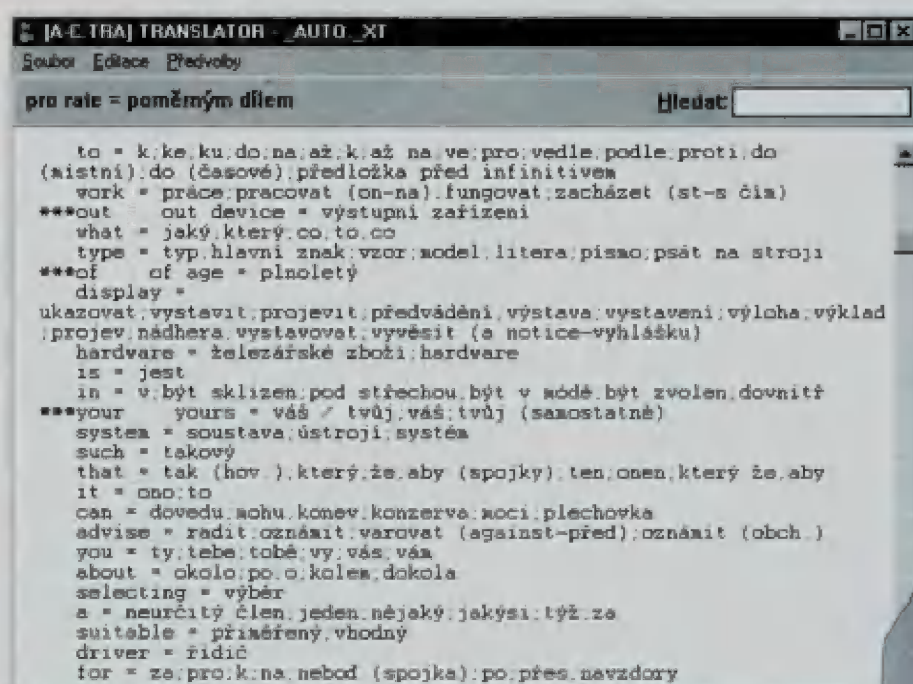
typ software:

překladový slovník

konfigurace:

MS Windows 3.0

10 - 15 MB na HDD



výsledný text po volbě Generovat autopřeklad

CD-ROM

VYBRALI JSME PRO VÁS

Je tu další CD-ROM Games a jeho cover disk, tentokrát s více jak 40 hratelnými demy! To prostě musíte mít!

Chadwick and the Sneaky Egg Thief I. M. Meen

Toto demo se bude na sto procent líbit vašim mladším sourozencům, ale vůbec nevylučuji, že u něj taky dost dlouho vydržíte. Jedná se vlastně o nádherně pohyblivé omalovánky a zároveň o animovanou pohádku. V tomto demu je bohužel k dispozici pouze jedna sekvence, ale i s tou si můžete krásně pohrát. Celou obrazovku lze vybarvit, vypínit vzorkem, gumou mazat a houbou zesvětlovat. Za oponou je schována spousta roztomilých potvůrek, které přebíhají přes jeviště. Když už jednou obrázek vybarvíte, lze spustit děj od začátku a vše se odehrává přesně v těch barvách, které jste si vybrali. Je to velice sympatický program, který se bude hlavně té nejmladší generaci určitě velice líbit a ještě se při tom naučí anglicky.

Super Street Fighter II Turbo

V tomto demu si můžete zahrát buď jako muskulaturní Ryu nebo jako rachitický, ale smrtelně nebezpečný Chun Li. V plné verzi máte k dispozici šestnáct postav, se kterými hrajte nebo které se naopak snažíte odrovnat.

Můžete si vybrat od zkušených karatistů, až po méně zkušené zelené potvory, které mají schopnost se zelektrizovat. Důkazem úspěchu této hry je její super úspěšnost na konzolích a také to, že si můžete zajít do kina na film se stejným názvem, ve kterém hraje oblíbený Van Damme spolu s Kylie Minogue. Sami máte možnost posoudit proč se tato hra stala světově proslulou.

Jste-li zvyklí trávit veškerý volný čas pobíháním po zatuchlých a temných chodbách se spoustou zbraní na zádech a střepí všeho, co se vám postaví do cesty, čtěte dál. Takže pokud jste opravdu tento druh takyčlověka, tak je tady pro vás hra od Simon & Schusters, která je takovým mladším ekvivalentem světově proslulého Doomu. S tím rozdílem, že nyní se budete muset obejít bez krve a násilí a navíc se ještě trochu vzděláte.

Ódabelský knihovnik Ignatius Mortimer Meen vás uspí v magické knize, která vás přenesení do malé kamenné místnosti, kde je kromě vás pouze Meenův osobní asistent Gnorris The Gnome, který vás informuje o vašem předurčení. Gnorris vám může připadat trochu pomatěný, ale raději byste měli poslouchat jeho rady. Cílem je dostat se do hlavní knihovny, přičemž musíte bojovat s Meenem a osvobodit cestou uvězněné děti. Vzdělávací prvek přichází na řadu ve chvíli, kdy se snažíte dítě

osvobodit. Musíte např. opravit gramaticky chybný text, a jakmile opravíte poslední chybu, dítě je osvobozeno a vaší odměnou je jeho rozesmátá lvář. Skvělé, že? No, je to prostě přijatelná alternativa tohoto typu her pro mladší

spoluhrače. Navíc je zde spousta legrace, takže ti, kterým je hra určena, si přece jen přijdou na své.

System Shock

V této hře na sebe berete roli robota rebelanta, který již nechce být programován, ale chce jít svou vlastní cestou. Procházíte složitým labyrintem, sbíráte různé užitečné věci a pokládáte spoustu nepřátelských postav, se kterými se musíte rychle a účinně vypořádávat. V demu máte možnost vyzkoušet si, jak asi vypadá ce-



lá hra. Je ve vašem vlastním zájmu sebrat co nejdříve trubku, která je schována v šatníku, kousek od vás. Trubka vám značně pomůže při setkáních s nepřátelskými roboty a uchrání vaše obvody před zkratem. V tomto demu je spousta zajímavých míst a objektů, které stojí za to, aby byly prozkoumány a také patřičně použity. Pohled na svět je v této hře trochu podobný scéně z filmu Terminátor, kdy měl Arnold možnost analyzovat okolní předměty pomocí svého zraku. Možná, že vám bude zpočátku připadat ovládání trochu nepřehledné, ale během chvíle si zvyknete a budete procházet labyrintem zcela přirozeně.

Apache Longbow

16. ledna 1991 vyslalo osm vrtulníků Apač první síly v operaci Pouštní bouře. Apače byli vůbec první útočné vrtulníky, které vzaly rukojmí bez přítomnosti pěchoty a zajali tak okolo 500 iráckých vojáků. Byla to také jediná vzdušná síla, která byla schopná odstartovat 25. a 26. února, kdy ostatní letectvo bylo na zemi vzhledem ke špatným povětrnostním podmínkám. V tomto demu se stáváte pilotem Apače, kdy pouze vaše dovednosti rozhodují o tom, jestli budete pes, který loví nebo se z vás stane pouze psí žrádlo. Můžete si zde vybrat ze tří oblastí, nebezpečného Jemenu, Korei a Kypru, které v současném světě představují potenciální nebezpečí vzniku válečného konfliktu. Z hlášení se neustále dozvídáte, co se děje a odkud vám může hrozit napadení nepřitelem.

Alex Cassac





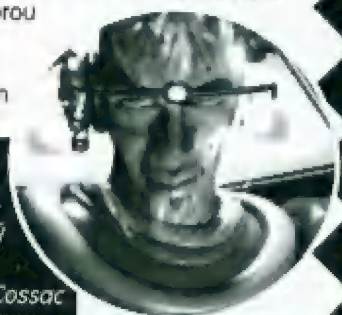
Pokud se vám líbí graficky propracované hry, tak tahle je přesně pro vás - velice pěkné intro a ještě lepší samotná hra. Hlavní hrdina této hry je vězeň, zavřený kdesi ve vesmíru na nějaké malé planetce. Tím vězněm jste vy. Mlhavě si vzpomínáte, jak vás v nějaké laboratoři „úspěšně operoval jistý chirurg“, který vám odstranil nedokonalé lidské orgány a vyměnil je za dokonalé implantáty, výsledky nejnovější technologie. Stal se z vás Cyborg. Také si uvědomujete, že máte trochu propláchnutou hlavu a váš předešlý život je vymazán.

Toto demo začíná v okamžiku, kdy se probouzí ve své cele, do které zatéká voda a která se občas ořídá vlivem vulkanické aktivity planetky. Ve své cele jste s přítelem robotem, který vás ani na vteřinu nespustí z očí a každých dvacet sekund vás preventivně píchne do otevřených ran, které ještě nejsou zahojeny. V místnosti leží na zemi notebook a kus masa. Maso můžete sníst, notebook zvednout a přečíst si záznamy.

Ale abyste se dostali ven, je třeba napraskat té plechovce, která vás neustále nezapomíná bodat do žeber. V okamžiku, kdy se přepnete do bojového postavení, není problém několika ranami a kopy dostat tu postavu do paprsků, které vám blokují východ z cely. Když se vám to povede, robot exploduje a obvod se přeruší. Nyní máte možnost uniknout z cely a podívat se na chodbu. Na jedné straně je skála, na druhé zavěšené dveře. Je zde ještě několik cel a v jedné z nich vidíte sympatického chlápka, který si zapomněl ruku na druhé straně mříží. Také jeho obvod je částečně narušen, takže si můžete vyčkat vhodnou chvíli a dostat se k němu do cely. Tento Cyborg nebyl pravděpodobně vyroben pro diplomatická jednání, takže na vás hned hupne a začne uplatňovat právo silnějšího. Nezbyvá vám nic jiného, než toho chudáka zabít. Ale za to se mu samozřejmě omluvíte (Sorry kámo, jsme oba oběti.). Možná že trochu výhodnější je sebrat jeho ruku a umlácit ho jeho vlastní paží. Přece jenom, z cizího krev neleče.

Leží zde na podlaze opět pár věcí. Na notebooku je opět mnoho velice zajímavých informací a vidličku si vezměte s sebou, bude se hodit. Když přijdete k uzavřeným dveřím a pokusíte se je rozevířít, částečně se vám to povede, ale dál už ani fuk. Musíte vidličkou otevřít ovládací panel a navolit takovou kombinaci, která dveře odemkne. Chvilí to trvá, ale stačí se trochu zamyslet... Poradím vám jinou dobrou kombinaci: nastavíte světelná pole ve všech sloupcích do nejvyšší polohy. Možná vám to trochu pomůže při přemýšlení. Pokud se vám podaří unlocknout dveře, otevře je a dohrálí jste demo. Myslím, že se mnou budete souhlasit, že je to fakt super. Nejvíce se asi bude tato hra líbit příznivcům sci-fi a hlavně cyberpunku. Po dlouhé době se jedná opět o nový nápad, který stojí za to.

Alex Cossac



vysvětlivky:

- ☐ konfigurace počítače
- ☒ ovládací
- SB Sound Blaster
- ROLLING nehratelné demo (show)

Actua Soccer

- ☐ 486, 4MB RAM, SB
- ☒ ROLLING

Apache Longbow

- ☐ 486, 8MB RAM, SB
- ☒ ReadMe.txt

Battle For The Ashes

- ☐ 386, 4MB RAM, VGA
- ☒ šipky, mezera

Battle Isle 2

- ☐ 386, 4MB RAM, SB
- ☒ šipky - výběr území, mezera - volby

Bioforge

- ☐ 386, 4MB RAM, SB
- ☒ C - bojový postoj, NUM kl. + CTRL - údery nohou, NUM kl. + ALT - údery rukou, F1 - nápověda

Blackhawk

- ☐ 386, 4MB RAM, SB
- ☒ šipky - pohyb, mezera - skoky, střelba, S - použití zbraní, D - běh, střelba dozadu

Brutal

- ☐ 386, 4MB RAM, VGA, SB
- ☒ hráč 1 (hráč 2) - kurzorové klávesy (U - nahoru, D - dolů, G - vlevo, H - vpravo), lehký úder - Insert (Q), střední úder - Home (W), tvrdý úder - Page Up (E), lehký kop - Delete (A), střední kop - End (S), tvrdý kop - Page Down (I)

Chadwick & the Sneaky Egg Thief

- ☐ 386, 4MB RAM, SB, myš
- ☒ myš

FX Fighter

- ☐ 486 DX/33, 4MB RAM, SB
- ☒ klávesy se definují na začátku hry

Fatal Racing

- ☐ 486 DX2/66, 4MB RAM
- ☒ ROLLING

Fade To Black

- ☐ 486, 8MB RAM, SB
- ☒ ReadMe.txt

I.M. Meen

- ☐ 486 DX/25, 4MB RAM, SB, myš
- ☒ šipky - směr pohybu, mezera - úder, myš - nástroje

Jigsaw

- ☐ 386, 4MB RAM, Windows 3.1, myš
- ☒ myš

Lemmings 3D

- ☐ 386, 4MB RAM, SB, myš
- ☒ myš

Little Big Adventure

- ☐ 486/25, 4MB RAM
- ☒ šipky - pohyb, mód běžný, agresivní, apatrný (F1, F2, F4)

Mortal KoMBat II

- ☐ 386, 4MB RAM, SB
- ☒ klávesy se definují na začátku hry

Primal Rage

- ☐ 486, 4MB RAM, SB
- ☒ klávesy se definují na začátku hry

Raptor

- ☐ 386, 4MB RAM, VGA
- ☒ šipky - pohyb, CTRL - střelba

Revolution

- ☐ 386, 4MB RAM, Windows 3.1
- ☒ šipky nebo myš

Robinsons Requiem

- ☐ 386, 4MB RAM, SB, myš
- ☒ ROLLING

Striker '95

- ☐ 386/33, 4MB RAM, SB
- ☒ ROLLING

Super Street Fighter II Turbo

- ☐ 386, 4MB RAM, SB
- ☒ A - vlevo, D - vpravo, W - výskok, S - dolů, údery rukou (T, Y, U), kopy (K, H, U)

System Shock

- ☐ 386 DX/33, 4MB RAM, VGA, myš
- ☒ šipky - pohyb, mezera - výskok, pravé tlačítko myši - použij, levé tlačítko myši - úder, F3 - mapa

The Chaos Engine

- ☐ 386 DX/40, 4MB RAM, SB
- ☒ nastavení ovládací v Install menu

The Last Bounty Hunter

- ☐ 486, 8MB RAM, SB, myš
- ☒ myš - pohyb, střelba

The Last Dynasty

- ☐ 486, 4MB RAM, SB
- ☒ ROLLING

The Need For Speed

- ☐ 386, 4MB RAM, SB
- ☒ joystick a klávesy se definují na začátku hry

The Orion Conspiracy

- ☐ 386, 4MB RAM, VGA, myš
- ☒ myš

Trugg

- ☐ 386, 4MB RAM
- ☒ šipky - pohyb, ESCAPE - začátek levelu

Ultimate Body Blows

- ☐ 386 DX/33, SB
- ☒ definice kláves na začátku hry

Universe

- ☐ 386, 4MB RAM, SB, myš
- ☒ myš

US Navy Fighters

- ☐ 486 DX/33 (P-90 doporučená), SVGA, 4MB RAM
- ☒ A - autopilot, J - rušička radarů, R - radar, mezera - střelba

Warriors

- ☐ 386, 4MB RAM, SB
- ☒ šipky - pohyb, ENTER - úder, SHIFT - výkop

Woodruff and The Schnibble

- ☐ 486/25, 4MB RAM, VGA, SB
- ☒ myš

CHCETE-LI SPUSTIT DEMO Z CD, POSTUPUJTE TAKTO:

Vložte CD do vaší CD-ROM mechaniky a v DOSovém příkazovém řádku přeskočte na příslušný disk. Například, pokud máte vaši CD-ROM mechaniku instalovanou jako disk D, napište D: a ENTER.

Vše, co je uloženo na tomto kompaktu, je ovládáno jednoduchým MENU. Do něj se dostanete po napsání o odeslání příkazu MENU opět v DOSovém příkazovém řádku. Následně se vám vypíše všechny tituly uložené na tomto kompaktu. Pro spuštění kteréhokoliv z dem stačí napsat odeslat číslo příslušející požadovanému titulu. Některá demo se částečně nebo úplně instalují na hard disk, takže po vás budou vyžadovat souhlas k provedení této operace. Ve chvíli, kdy je demo nakopírováno, mělo by již běžet bez problémů. Přesla od vás budou některé hry požadovat ještě nastavení konfigurace vaší zvukové karty. Implicitně je nastaven SoundBlaster na adrese 220, DMA 5, IRQ 1. Mohou se také vyskytnout problémy s nedostatkem konvenční paměti; potom je potřeba ji patřičně nakonfigurovat.

Při problémech můžete volat technickou podporu na tel.: 01 202 299900 (upožornujeme, že toto číslo je do USA).

PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
hratelná demo na CD-ROM

DÍSK

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

LEMMINGS jsou opět zde a mají něco nového - mají třetí rozměr! Opět budete hrabat, kopat, stavět, vybuchovat a ještě něco navíc: můžete se na to všechno podívat z pohledu řadového Lemmunga.

3D Lemmings

Tato hra je od počítačové firmy CLOCKWORK GAMES, a publikovali ji PSYGNOSIS Ltd. K rozběhnutí potřebujete počítač kompatibilní s IBM PC s procesorem 386 DX 33 (doporučuje se 486 DX2/66), grafickou kartou VGA (doporučuje se SVGA), 4 MB RAM (doporučeno 8 MB) a myš. Pokud budete mít zvukovou kartu, budete mít více ze hry.

Instalace je jednoduchá - stačí vložit disketu do mechaniky a spustit INSTALL.BAT. Pokud chcete demo nainstalovat do adresáře c:\games\3d stačí po zobrazení hlásky stisknout klávesu a ostatní si už udělá počítač sám (Vás pouze požádá o výměnu disket). Po ukončení instalace nastavíte konfiguraci programu podle Vašeho počítače a pak jen spustíte L3D.EXE a hrajte.

Demo obsahuje 20 zkušebních úrovní (practice levels), kde si můžete natrénovat použití jednotlivých Lemmingů a 8 normálních úrovní (ze 100 v plné verzi), kde už budete muset začít trochu více přemýšlet.

Po spuštění demo se na obrazovce nejprve objeví pár úvodních obrázků a po nich naskočí titulní obrazovka s dvěma Lemmings posouvajícími pás s texty a autorech programu a v dolní části ikony s výběrem „PLAY“, „CODE“, „?“, „SKILL“ a „QUIT“. Aktivováním ikony „PLAY“ (nebo stisknutím F1) odstartujeme hru. Aktivováním ikony „CODE“ (nebo stisknutím F2) můžeme vložit heslo určité úrovně (8 znaků abecedy), je-li heslo správné, spustí se příslušná úroveň, jinak se vrátíme zpět na titulní obrazovku. Aktivováním ikony „?“ (nebo stisknutím F12) můžeme změnit konfiguraci programu. Aktivováním ikony „SKILL“ (nebo stisknutím šipky nahoru, dolů) změním nastavení mezi zkušební úrovní (practice) a normální (fun). Aktivováním ikony „QUIT“ (nebo stisknutím „ESC“) ukončíme demo a skočíme do DOSu, nejdříve ale tuto skutečnost musíme potvrdit.

Něco o typech Lemmingů: *walker* je obyčejný Lemming, který si prostě jen tak chodí a občas někde spadne, *blocker* zablokuje cestu tak, aby žádný Lemming nemohl projít, *turner* otočí Lemmunga doleva nebo doprava, *bomber* exploduje, aby odstranil blockera nebo aby udělal díru, *builder* staví schody, *basher* se vodorovně probíjí vhodným materiálem, *miner* kope diagonálně dolů, *digger* hrabe svisle dolu, *climber* šplhá po všech svislých povrchích a *floater* zaručuje bezpečné klesání s deštníkem.

Před každou úrovní se objeví pár řádek textu s údaji o číslu úrovně,

názvu, počtu Lemmingů a kolik z nich má být zachráněno, rychlosti vypuštění Lemmingů z krabice a času, za který musíte stihnout zachránit Lemmings. Ve spodní části obrazovky jsou tři ikony s nápisy „continue“, „demo“ a „menu“. Kliknutím le-



vého tlačítka myši (nebo stisknutím F1) začneme hrát, kliknutím pravého tlačítka myši (nebo stisknutím F2) se vrátíme zpět na titulní obrazovku, stisknutím „ENTER“ se nám ukáže rotující obrázek úrovně spolu s extra informací. Po každé úrovni se hráčovi ukáže výsledek s jakým hrál - počet zachráněných Lemmingů, počet Lemmingů, kteří měli být zachráněni, heslo (pokud hra dopadla úspěšně) a hláška

Ovládání

Kamera se ovládá stisknutím pravého tlačítka na myši. Rychlost pohybu záleží na tom, kde se myš právě nachází - u síředu je nejméně citlivější a u okraje nejhrušší. Na pravém okraji je rolovací lišta, kterou se dá za pomoci kliknutí pravým tlačítkem vertikálně posouvat kamera nahoru a dolů. V levém horním rohu je umístěna mapa, ve které se dá přemístit kamera pravým kliknutím myši. Stisknutím levého tlačítka aktivujeme všechny ostatní ikony na obrazovce. Nyní pár slov o ikonách v dolní části obrazovky. „Šipka“ - je-li na obrazovce mnoho Lemmingů blízko sebe a Vy chcete použít toho pravého, stačí na ni kliknout levým tlačítkem a označit nějakého Lemmunga (bude mít nad hlavou malou bílou šipku). Pak stačí kliknout levým tlačítkem na ikonu nějakého pracujícího Lemmunga a ten Vás označený tuto práci začne provádět. „Obličej“ - kliknutím na ikonu a následně na nějakého Lemmunga se dostanete do virtuálního režimu. Umožní Vám to vidět svět Lemmingovými očima. Zpět do normálního režimu se dostanete opětovným kliknutím. „Postavičky pracujících Lemmingů“ - kliknutím na ikonu Lemmunga, označenou nějakým číslem (kolik jich můžete aktivovat), se dá postavička do pohybu a ukazuje svoji činnost. Najedete-li na Lemmunga šipkou, změní se ve čtverec a Vy můžete Lemmingovi změnit činnost.

Další ikony jsou na pravé straně obrazovky. „In“ - bílé číslo signalizuje, kolik Lemmingů musíte ještě dostat do domečku. Změní-li se v zelené, ukazuje, kolik Lemmingů jste zachránili navíc. „Out“ - počet Lemmingů, kteří jsou na place. „Budík“ - čas, který Vám schází do autodestrukce. „Bomba“ - dvojitým kliknutím vybuchnou všichni Lemmingové a hra skončí. „Dvojitá šipka“ - touto ikonou zrychlíte hru třikrát. „Kamera“ - rychlé přepínání mezi čtyřmi pohledy. „Stop“ - vypnutí a zapnutí pauzy. „Šipka v kruhu“ - otočí svět doleva nebo doprava kolem osy. „Plus a mínus“ - zrychluje a zpomaluje import Lemmingů do hry.

Zkušební úrovně (je jich 20) Vám umožní natrénovat si použití jednotlivých Lemmingů. Jsou velice jednoduché a program Vám navíc ukazuje, kde přesně se který Lemming má použít. Po tom, co je všechny zvládnete, můžete začít hrát už opravdové úrovně, kde Vám nebude nikdo radit a budete muset trochu více namáhat hlavu. U některých si pěkně máknete a některé se Vám možná ani nepodaří projít. Ze začátku Vám bude možná dělat problémy orientovat se v prostoru a nastavit kameru na ten správný pohled, ale časem si na to určitě zvyknete. Pohled na svět Lemmingovými očima se Vám bude určitě líbit a v některých úrovních ho dokonce budete muset použít. Zvládnete-li osm normálních úrovní v demo, jistě dostanete chuť poříditi si plnou verzi tohoto programu.

P. Phillips

SKOČ



DO ZDI

r u č n í

SCANNER GENIUS

Tak se mi dostal konečně do ruky a podle popisu na krabici měl mít fantastické vlastnosti. Opatrně jsem přečetl přiložené návody k instalaci a k použití. Zdálo se mi, že je vše naprosto jasné a triviálně jednoduché.

Dle návodu jsem tedy poctivě zkontroloval velikost RAM ve svém PC, (je tam 4MB - podle návodu stačí 2MB), instalovanou verzi Windows (3.1) a nastavení mé druhé přidavné karty (zvukové Soundblaster). Nastavil jsem propojky na přidavné kartě pro scanner tak, aby nebyla v kolizi s ostatním hardware (PORT, DMA, IRQ).

Po vypnutí PC jsem opatrně odšrouboval a uvolnil plechový kryt, osadil kartu Scanneru do volného 16-ti bitového slotu a upevnil šroubem. Vidlici šňůry od scanneru jsem zasunul do zásuvky zvenku. S napjatým očekáváním minimálně atomového výbuchu jsem zapnul PC.

Inicializace proběhla normálně, scannerová karta byla přijata. Po spuštění Windows jsem ze Správce souborů zahájil instalaci ovladače (TWAIN DRIVER), ale ouha - instalačnímu programu něco chybělo, instalace nebyla úspěšně dokončena. Po opakování in-

stalace se situace opakovala. Následná kontrola čitelnosti diskety nezjistila žádnou závadu.

Následovala reinstalace Windows. Opětovná instalace hlásila chybu. Nedalo se nic dělat, musel následovat dotaz u velkoobchodní firmy.

Rada odborníků: Chyba v dodaném ovladači není podstatná pro funkci scanneru, nebrat na vědomí.

Vrátil jsem se tedy k instalaci vlastních programů pro zpracování textu a obrazu. Toto již proběhlo bez závad. Pokus o zkoušku scannování podle návodu dopadl špatně. Přístroj nescannoval, ale tvářil se na mně, že je všechno v pořádku.

Nedalo se opět nic dělat, musel jsem navštívit zkušené praktiky, kteří scannují denně s jinými než geniálními scannery. Určitě dělám něco špatně.

Celý proces instalace se opakoval na vyčleněném, k tomuto účelu vyprázdněném PC386, s tvárním nastavením propojek.

Překvapivě přístroj fungoval ihned a kamarád praktik od PC mi předváděl scannování v základním nastavení, t.j. 100 DPI, které proběhlo bez problémů. Prohlédl jsem si zálibně první výtvary a dodal jsem si odvalu k dalšímu samostatnému testování.

Po vyjmutí zvukové karty a po provedení reinstalace scanner začal konečně i v mém PC scannovat.

Poznatek: Scannerová karta se nekamarádí s mou zvukovou kartou, přestože jsou obě nastaveny tak, aby si nepřekážely.

Měl jsem radost, že je problém odstraněn a zkoušel jsem při scannování korigovat jas a přepínat citlivost na 400 DPI, ale ouha opět jeden zásek. Program ohlásil nedostatek paměti, scannovaná data byla ztracena.

Následná rada odborníků: Nepoužívat dodaný program, ve kterém je opět chyba a použít jiný program, který se dodává k jinému typu scanneru.

Radši jsem snížil DPI na 200 a pokračoval v testování. V prázdném PC jsem zkoušel jiné nastavení propojek na desce řadiče scanneru, ale ouha, opět to nefungovalo. Žádná jiná kombinace nebyla funkční.

Přístroj po zapnutí scannovací funkce nečekal na pohyb scan-

neru po předložení, ale cosi scannoval sám a výsledkem byla černočerná trna. Pokoušel jsem se opětovnými pokusy změnou rychlosti posunu cosi získat, výsledkem však byly jen miholavé řádky v černé ploše.

Zdlouhavě jsem zkoumal funkčnost DMA a IRQ svou zvukovou kartou, která může tato nastavení otestovat, ale závada se neprojevila.

Konstatoval jsem, že mám vlastně štěstí, že existuje alespoň jedna funkční varianta nastavení propojek na desce ke scanneru, jinak bych ho snad neodzkoušel.

Opatrně jsem přístroj zabalil, ořel si z čela pat a s pocitem opětovného hřejivého vléztství člověka nad technikou jsem scanner vrátil Proximě.

Na dotaz „Tak co, jaké je?“ jsem nemohl opravdu odpovědět nic jiného, než co mně napověděl velký nápis na krabici scanneru:

„Je to prostě GENIUS“

- 11 -



SKOČ DO ZDI
počítač vs uživatel

PC

proxima
MAGAZINE

19
2/95

BURZA

Č T E N Á Ř S K Ý S E R V I S

INZERCE

DOTAZY

ODPOVĚDI

■ Prodám PC 486DX2/66, Vesa Local Bus, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, 250 MB hard disk, 3,5" 5,25" disketové jednotky, barevný monitor AOC 14", CZ/US klávesnice, myš. Cena 33.000,- Kč, další dohoda možná. Kontakt na telefonním čísle: 047 / 521 40 30 v odpoledních hodinách.

■ Prodám osobní počítač SHARP MZ821, s magnetofonem, 32kB případně VRAM, kazety se software, vše za 3.000,- Kč. Volejte na číslo 047 / 650 12 (ve večerních hodinách).

■ ZX029501: Nedávno jsem si koupil v bazaru 24jehlovou tiskárnu SEIKOSHA LT-20, avšak bez jakékoliv dokumentace. Chtěl bych sehnat „češtinu“ do EPROM. Snad by jste věděli o někom, kdo tyto tiskárny buď prodává a nebo servisuje - fuj to je divné slovo - zajišťuje servis. Pokud by bylo možné sehnat alespoň stručný manuál. Klidně bych si třeba podal i inzerát, ale nevím, kde by byl účinek co možná největší a pochopitelně, jelikož je to jen pro domácí, tedy soukromé a tudíž nevýdělečné použití, za co možná nejméně „muziky“.

■ ZX029502: Již delší dobu sháním hru Bloodwych. Nevím, jestli jsem napsal správně název. Tuto hru jste také recenzovali v ZXM č. 3-4/94 a proto Vás prosím o pomoc. Rád bych se skontaktoval s někým, kdo hru vlastní. Pokud tedy někdo vlastní kazetovou nebo ještě lépe disketovou verzi, jsem ochoten ji od něho koupit či vyměnit za jinou hru.

■ ZX029503: Chtěl jsem si pro ZX Spectrum 128 postavit fadíč podle ZXM 6/92, ale autor pan Drexler mi odpověděl, že se tím již nezabývá a na inzeráty nikdo neodpovídal. Můžete mi v tomto nějak pomoci? Podmínky jsou: fadíč pro ZXS 128 schopný používat i diskety pro D-40.

Stejně jako minule...

... takže jestli čekáte na odpověď a žádnou jste nedostali, nemůžeme za to my, ale naši čtenáři

Napište do BURZY!

Burza uveřejní Vaše inzeráty, dotazy i odpovědi!

SOURCOVÁ INZERCE. Chcete-li si podat inzerát, zašlete složenkou typu „C“ (můžete použít složenkou přímo z PROXIMA magazine) na naši adresu částku 30,- Kč (do zprávy pro příjemce uveďte „inzerát v burze“), inzerát napíšete čitelným hůlkovým písmem a přiložíte k němu kopii ústřížku složanky. Inzeráty nesmí mít obchodní charakter a nesmí být delší než 250 znaků (včetně mezer a interpunkčních znamének). Pro obchodní nebo plošnou inzerci kontaktujte: FKK Company, P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem, tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08.

DOTAZY. Máte problém? Zašlete nám svůj dotaz, my mu přidělíme identifikační číslo a zdarma ho uveřejníme na této stránce. Může se stát, že dopisy určené do listámy, se mohou přesunout sem do BURZY. Proč? Nejsme ani zdaleka vševědoci a některé otázky pro nás mohou být španělskou vesnicí - lepší, než strčit takový dotaz do šuplíku bude strčit ho sem, pak máte alespoň nějakou naději, že se najde někdo mezi čtenáři, kdo na Váš dotaz odpoví.

OTROVĚTA. Vyřešili jste něčí problém? Rádi Vaši odpověď uveřejníme! Hlavně - napište číslo dotazu, na který odpovídáte!

Číslování dotazů je jednoduché: začíná buď ZX nebo PC, podle toho, kterého počítače se týká, pokračuje 0195 - to je číslo PROXIMA magazine (příště to tedy bude 0295, přespříště 0196, atd.) a končí pořadovým číslem dotazu (v každém vydání čítáme od 01, takže šance, že se dostaneme přes 10 je pramalá). Jestli tomu nerozumíte, nevádí: ty čísla stejně vymyslíme my.

Napište do BURZY!

Posíláte-li inzerát, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - inzerce“. Posíláte-li dotaz, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - dotaz“. Posíláte-li odpověď, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - odpověď“ a nezapomeňte uvést, ke kterému dotazu se Vaše odpověď vztahuje.

Špatně nebo vůbec označené obálky mají pramalou šanci na zveřejnění jejich obsahu.



PRODÁME

4 ks

pokladních tiskáren

STAR SP-342

Centronics, 9 jehel, tisk na roli papíru, řezačka

9.990 Kč/ks

PROXIMA - software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí n. L.
tel.: 047 / 520 01 82, fax: 042 / 520 90 39

PŘEDPLATTE SI

proxima
MAGAZINE

Zajistěte si nejbližší číslo PROXIMA magazine již teď...
...předplatte si je!

PROČ?

- Nebudete muset shánět každé číslo zvlášť.
- Ušetříte si návštěvy novinových stánků.
- Každé číslo dostanete s několika denním předstihem oproti nepředplatitelům a navíc - *poštovné je samozřejmě zdarma!*
- Garantujeme Vám stávající cenu jednoho čísla, i kdyby během roku mělo dojít k neočekávanému zdražení.

JAK? Velice jednoduše!

- Rozhodněte se, kolik čísel si předplatíte - doporučujeme Vám šest, tj. příští ročník (minimálně 6 čísel, ale možná i víc).
- Počet předplacených čísel vynásobte cenou jednoho výtisku, tj. 30,- Kč (v příp. 6 předplacených čísel to bude 180,- Kč).
- Pro úhradu předplatného použijte poštovní poukázku „C“ - nejlépe tu, co vidíte zde (do kolonky „zpráva pro příjemce“ na rubové straně složenký napište „předplatné PROXIMA magazine“).
- Složenku uhradte na poště. Podací lístek si pečlivě uschovejte pro případnou reklamaci.

PŘEDPLATNÉ PRO SLOVENSKO:

- Cena jednoho výtisku je 38,- Sk (za 6 čísel tedy zaplatíte 228,- Sk).
- Příslušnou částku s objednávkou zasílejte na adresu: BONO, s.r.o., P. O. Box 191, 040 01 Košice tel. 095 / 760429, 760430, fax 095 / 760428. bankovní spojení AGB Košice 406 837-644/6900
- K úhradě předplatného NENÍ možné použít předtištěnou složenký - použijte složenký, kterou Vám dají na poště!

SOUTĚŽ o 1111,- Kč!

Znáte někoho, kdo by mohl být předplatitelem PROXIMA magazine a není?

Sem s ním! Nechceme to od Vás zadarmo!

Odstříhnete tento kupón, vyplňte na něm své jméno a adresu, vystříhnete ho a zašlete na adresu redakce.

Nezapomeňte na to nejdůležitější: vyplnit jméno a adresu Vašeho známého, který dostane jedno číslo PROXIMA magazine úplně zdarma!

A co Vy? Vy se dostanete do slosování o 1111,- Kč, které proběhne přesně 8. 12. 1995. To přece stojí za to!

**Soutěžte a vyhraďte 1111,- Kč
na vánoční nákup!**

Cpoštovní poukázka na Kč

..... h

KČ

h

45

Vydávový: 44

Příjmový: 45

Konst. symbol

Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.

Velká hradební 19

Ústí nad Labem 1

4 0 0 0 1

Odesílatel:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KČ

..... h

KČ

h

44

Konst. symbol

Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.

P. O. Box 24, pošta 2

400 21 Ústí nad Labem

Odesílatel:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KČ

..... h

KČ

h

45

Konst. symbol

Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.

P. O. Box 24, pošta 2

400 21 Ústí nad Labem

Odesílatel:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KČ

..... h

KČ

h

45

Konst. symbol

Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.

P. O. Box 24, pošta 2

400 21 Ústí nad Labem

Odesílatel:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KČ

..... h

KČ

h

45

Konst. symbol

Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.

Velká hradební 19

Ústí nad Labem 1

4 0 0 0 1

Odesílatel:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

I ZDE MOHL BÝT VÁŠ INZERÁT.

Inzerce PROXIMA magazine přijímá

FKK Company, v.o.s

Klíšská 8 / P. O. Box 131

400 01 Ústí nad Labem

tel.: 047 / 521 40 30, fax: 047 / 521 17 08

Podací lístek 1.

pečlivě uschovejte!
Při reklamaci jej předložte!

Žádat o pátrání po poukázce lze pouze do 1 roku po jejím prodání k poštovní dopravě, jinak zanikne nárok na náhradu.

Poukázecné za poukázky vyplácené v hotovosti a určené k připsání na dresátový účet u peněžního ústavu činí:

přes	do	100 Kč	6,-
přes	500 Kč do	500 Kč	9,-
přes	1 000 Kč do	1 000 Kč	12,-
přes	2 000 Kč do	2 000 Kč	15,-
1 000 Kč nebo jejich část více o			6,-

Reklamacce j. čís.



podpis pracovníka pošty

PENĚŽNÍ LÍSTEK

Počet	Hodnota	Kč	h
	5000		
	1000		
	500		
	200		
	100		
	50		
	20		
	50		
	20		
	10		
	5		
	2		
	1		
ostatní			
Úhrn			

Zpráva pro příjemce

	cen/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 24	60,-		
ZX - HEROQUEST	140,-		
PC - CD-ROM Games	170,-		
PC - 3D Lemmings	125,-		
MULTIMEDIA			
SB 16 value edition	3520,-		
SB 16 OEM	2410,-		
CD-ROM quad speed	5350,-		
CD-ROM double speed	2280,-		
Reproduktory	1740,-		
Grolier - encyklopedie	880,-		
5 Foot 10 Pak	1480,-		
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-		
6 čísel	180,-		
12 čísel	360,-		
SHAREWARE PC			
.....			
PUBLIC DOMAIN ZX			
.....			
celkem			

NAKUPUJTE U NÁS - UŠETŘETE!

Firma PROXIMA - software provozuje zásilkový prodej zboží.
Pro čtenáře PROXIMA magazine je několik možností, jak při nákupech ušetřit a přitom nemuset zboží shánět po obchodech!

OBJEDNACÍ LÍSTEK

Objednací lístek na str. 20 slouží k objednávání zboží jak pro ZXs, tak PC. Objednací lístek vystřihněte, vyplňte a v obálce pošlete na naši adresu. Zboží Vám neprodleně zašleme na dobírku. V případě, že si objednáte alespoň dva softwarové tituly (nezáleží na tom, pro jaký počítač) získáte slevu 35,- Kč, tj. **poštovné zdarma**.

Pro objednávky jiného zboží platí základní sazba poštovného a balného 35,- Kč. V případě objemných objednávek (cenou nebo obsahem) je poštovné a balné přizpůsobeno dle cen České pošty, s. p.

SLOŽENKA

Předtištěná složenska slouží k objednávání vybraných druhů zboží, které jsou uvedeny na rubavé straně složenký v části „Zpráva pro příjemce“. **Jiné druhy zboží si složenkou objednat nelze!**

Při objednávání zboží složenkou platíte v hotovosti předem, za což získáváte jednak poštovné a balné zdarma, jednak další zajímavou slevu (v tomto čísle např. na multimediaální komponenty a software - viz. Inzerát na str. 13).

POZORI Nabídka zboží, které je možné objednat složenkou, má omezenou platnost - 1 měsíc od vydání časopisu (nepatří pro předplatné)! Rozhodující je datum podání složenký.

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Programové přílohy PROXIMA magazine se objednávají předtištěnou složenkou, tj. získáte na ně slevu za poštovné a balné (35,- Kč) a další slevu na jednu přílohu pro ZXs a na jednu pro PC. Složenka se dá použít výhradně pro objednání programových příloh vztahujících se k aktuálnímu číslu; staré přílohy je možné zakoupit pouze na dobírku!

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 23	60,-	1	60,-
ZX - HEROQUEST	140,-		
PC - CD-ROM Games	170,-		
PC - 3D Lemmings	125,-	1	125,-
MULTIMEDIA			
SB 16 value edition	3520,-		
Reproduktory	1740,-		
Grolier - encyklopedie	880,-		
5 Foot 10 Pak	1480,-	1	1480,-
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-		
6 čísel	180,-		
12 čísel	360,-		
SHAREWARE PC			
.....			
PUBLIC DOMAIN ZX			
public 23, public 24			160,-
celkem			1838,-

Ukázka vyplněné zprávy pro příjemce:

ANO!

Našel jsem oběť, která by mohla odebírat PROXIMA magazine. Zašlete jí jedno ukázkové číslo zdarma!

Jméno: _____

Adresa: _____

ANO!

Chci se zúčastnit Vaší soutěže o 1111,- Kč!
Výhru zašlete...

Jméno: _____

Adresa: _____

Tento kupón vystřihněte, vyplňte a v obálce zašlete na adresu:
PROXIMA software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem

Kazátko ze dne zúčtování

Příchozí razítko: _____

Výplatní podmínky: _____

Pokázanou částku přijal dne 19.....

Podpis

Údaje o doručení: Příjemce prokázal svou totožnost obc. průkazem č. série č.

Děkuj výplacemých pošt. poukazek položka č.

Dveřčovací karta položka č.

Podpis vyplacujícího pracovníka

Název	dobírka	platba předem
Programové přílohy PROXIMA magazine		
HEROQUEST - kazeta	190 + poštovné	140
Public 24 - Diskové utility - disk 3,5"	85 + poštovné	60
3D Lemmings (hra) - Zx disk 3,5"	140 + poštovné	125
CD-ROM Games (36 hraček dem.)	190 + poštovné	170
Proxima magazine - 1 číslo Gaeopisu	30 + poštovné	30
Multimedia		
Sound Blaster 16 value edition (zvuková karta)	3 590 + poštovné	3 520
Sound Blaster 16 OEM (zvuková karta)	2 510 + poštovné	2 410
CD-ROM ACER Quad Speed	5 310 + poštovné	5 150
CD-ROM Geni Double Speed	2 480 + poštovné	2 280
Repro AT 75 2x80 Watt, pár	1 880 + poštovné	1 740
Grolier '95 encyklopedie na CD	1 100 + poštovné	880
5 Foot 10 Pak vol. III / 10 CD	1 650 + poštovné	1 480

SMASH 16

16 arcade hits

Herní software, který Proxima letos začala prodávat, je převážně od firmy Code Masters. Určitě všichni dobře znáte Dizzyho, Seymoura a ostatní. Prostřednictvím Proximy se k Vám konečně dostávají kompletní, originální, nekraknuté verze těchto her, a to za ceny, které si může dovolit snad opravdu každý.



Pozor! Nízká cena není známkou toho, že by software měl nízkou kvalitu, ba právě naopak. Hry od Code Masters (obzvláště pak série Dizzy a Seymour, ale i některé starší) mají vynikající úroveň, skvělou grafiku i hudební ozvučení a výbornou hratelnost. Nakonec - posuďte kvality těchto programů sami.

SMASH 16

Do rukou se mi dostává velmi pěkné balení šestnácti her, které obsahuje - 4 kazety (každá kazeta 4 hry) - jeden velký barevný poster (plakát) - a rozkládací manuál k nahrávání a ovládání jednotlivých her tato kolekce obsahuje tyto hry a kterých si postupně něco povíme.

- | | |
|------------------|-------------------|
| Skyhigh Stuntman | Super Robin Hood |
| S.A.S. | 3D Starfighter |
| K.G.B. Superspy | Operation Gunship |
| Super G. Man | Frankenstein JNR |
| Super Hero | Terra cognita |
| Mig 29 | Kimikaze |
| Guardian angel | Ninja massacre |
| Ghost hunters | Arcade flight |

ný právě startuje ze základny, se musí probít pravděpodobně co nejdál. Cíl jsem neviděl, hru jsem tedy nedohrál, takže asi musíte letět co nejdál...

Hra má dobrou grafiku, výbornou hratelnost a i vše ostatní je velmi zajímavé. Je zde také hudba pro 128k.

Super Spy je, čteme-li průvodní 'manuál' dodaný k celému kompletu, akce, sranda, střelení packed into one game (to vše v jedné hře najednou). Cílem je zničit super obrněné tanky, super odolné mariňáky, snajp-ry, arzenály plné zbraní a mnoho jiného. To vše je v této hře plus něco navíc. Skvělá grafika, plynulá animace, dobrá hratelnost.



SAS COMBAT SIMULATOR

Konečně něco pro pařmeny Commando. Tato hra je prakticky úplně stejná jako starší hra Commando, která se díky své akčnosti stala velmi populární. SAS Combat simulator má dobrou grafiku, akčnost, zvuky (pouze 48k) - zkrátka má vše co Commando. Stojí to za to tuto hru mít. Čeká na nás překvapení v dalších levelech. V jedné části hry se nemohu dostat dál. Ale já na to přijdu jak ten bunkr nebo co to je zničit... Zatraceně zase mě zabili... musím znova...

KGB SUPER SPY

KGB

GUARDIAN ANGEL

V hloubce kriminálního světa... Ďábelští zabijáci jsou po zuby ozbrojeni noži, bejsbolovými pákami, železnými tyčemi a vším, co mohli najít a čím mohou zabít. V této hře musíte chránit obyvatele města a být velmi pozorní, protože útočníků je opravdu hodně. Tuto hru naprogramoval Dynamic a řekl bych, že velmi dobře.



Grafika pozadí (ulice, domy, zdi a podobně) je výborná, zvuky jsou zde jen 48k. Průběh hry je z pohledu z boku. Jdete zleva doprava, zepředu i zezadu proti Vám nepřítel... zkrátka dobrá mlátička.



SKYHIGH STUNTMAN

Po nahrání hry máte možnost volby pro 1 nebo 2 hráče. Po startu se ocítáte v klasické hře typu Marauder nebo SWIV. Vrtulník, kte-

RECENZE HER SMASH 16



SUPER HERO

S touto hrou jsem měl trochu problémy - do 128k Spectra jsem ji bohužel nemohl nahrát. Pracovala jen ve 48kmódu (pravděpodobně bude pro +2A/B a +3 - to si asi smlsnete plus trojkaři, hra bude možná využívat celý adresový prostor +3 tedy 64 KB RAM). Hra mi silně připomíná GUN FRIGHT od staré známé firmy, která už dnes pro Spectrum netvoří - od ULTIMATE (všichni známe).

Postavička (nějaký strejda) zde chodí po zelených cestách. Červené cesty jsou špatné, každopádně jdou občas využít. Máte-li čas, tak tato hra stojí zato. Kvalitní grafika a na +3 a +2A budou zřejmě i kvalitní zvuky. Jste-li Super Hero, tak hru musíte uhrát. Boty je snadné najít, ale s kladivem se trochu potrápíte. Jestli jste však pařili Knight Lore, Alien 8 nebo Pentagram, tak to pro Vás určitě nebude těžký úkol.



GHOST HUNTERS

Bratr Hunka Studbucklesa je chycen v šitém domě plném nočních můr, černokněžníků a jiných oblud (kostlivce nevyjímaje). Musíte zničit vše, co je nakloněno k silám pekla. Zvládněte nebo prohraje? Je to každopádně na Vás a k tomu Vám dopomáhéj Bůh.

Poslechněte si 48k hudbu - to je fakt skvělá! A co tak ten sampl? Hra je řešena plošinkově. Jak už jsem řekl na začátku, chodíte v domě plném šílených přišer, upírů, vampírů a čarodějnic.



Využívejte pohyblivých schodů, pružin, vozíků a plošin. Sifelba je řešena zajímavě. Stisknete sifelbu a teprve až po tom pohybujete se zaměřovací kolečkem po nepřítelích. Některé můžete zabít, ale některé (řeba pavouk, ruka která se vysunuje z podlahy) nezabijete, a proto se jim musíte co nejlépe vyhnout. Bohužel to není tak jednoduché jak se na první pohled zdá.

SUPER ROBIN HOOD

Tuto hru se zajímavou grafikou a na svou dobu vynikající hudbou zřejmě nemusím představovat. Každopádně je na tomto kompletu, protože byla úspěšná a líbila se. Zda-li pak se bude opět líbit i Vám...? Mě se líbí i když si osobně myslím, že Super Robin Hood 2 by byl na tomto kompletu asi zajímavější. Co musíte v této hře dělat? Samozřejmě musíte pobít všechny zloduchy a zachránit princeznu Marion.



FRANKENSTEIN JUNIOR

Tato hra je zřejmě předchůdcem známé Bride of Frankenstein (Nevěsta Frankenstein) nebo také může být jejím pokračováním. Frankie se oženil a splodil dítě a hned po té nějak podezřele umřel (asi dodatečným vyčerpáním - vte z čeho, že) a Vy ho musíte oživit. Musím uznat, že tato



hra není vůbec špatná a mohou ji hrát Ti, kteří již mají zkušenosti z Bride of Frankenstein. A pokud to chcete zkusit i Vy, tak neváhejte. Je zde dobrá grafika (tak trochu 3D, ale real 3D to není), dobrá hratelnost atd.

SUPER G MAN

Tato hra je bohudík jediná, která nespňuje mé požadavky. V doprovodném manuálu

se píše, že se jedná o FAST action game, ale pravda to není (možná až v dalších levelech), ale level 1 je na můj vkus trochu... já to musím říct, mě to nedá... musím... fakt já to musím říct... prostě tato hra je děsná... promiňte v Proximě, ale sami musíte uznat, že už jsme sami viděli hodně strašných a hodně skvělých her. Tato se řadí bohuže mezi ty první. Jediné co se hře nedá vyčíst, je 48k hudba, která mohla být lepší (ha).

MIG 29

MIG 29 jistě dobře znáte. Obrázek s barevnými přechody tak jako na PC Windows 3.11, skvělá 48k hudba (X-BASS) a zajímavý průběh hry. Simulátor to podle mě není (Code masters si ovšem myslí něco jiného), ale jako dobrá akční střílečka tato hra ujde.



Co zde musíte dělat? Proboha to snad nemyslíte vážně! Musíte střílet po všem, co se hýbe, a sbírat vše, co padá z „nebe“. Konfrontuje bojové umění Sovětského letounu Mig 29 a Amerických Stealth! Docela zajímavé intro, dobrá a rychlá grafika ve hře, výborná 48k hudba v úvodu.

TERRA COGNITA

Zachraňte planetu Krion od dábelkých bojovníků - robotů. Tato hra má přes sto akčních obrazovek, ve kterých se stále něco děje.

Jak jsem se sám přesvědčil, tak hra má opravdu rychlý spád a vyžaduje velmi rychlé prsty.

NINJA MASSACRE

Určitě nemusím tuto hru dlouze představovat. Opravdu krutou bitku a dokonale masakr představuje asi jen Commando a Ninja massacre. Velmi dobrá 128k hudba od D. Whitakera provází tyto jatka od začátku až do konce. Musíte zabít šurikeny (nebo bombami) nindži, kteří Vám přijdou do cesty. „Rodí“ se ze zvláštních teleportů, které musíte také zničit. A pozor! Čím déle jste u teleportu (nebo nějaké takové věci), tím víc nindžů z něho vylézá, takže nejprve zničte teleport a potom vše ostatní. V dalších levelech na Vás čekají mumie, zombie a dál už Vám nic neprozradím, af z toho taky něco máte ...

tadla snižují nebo zvyšují výšku také, aby Vás mohla atakovat, takže opravdu skvělá akce a dobrá zábava. (Pozor! Sestřelil můžete jen letadlo ve stejné výšce!)

KAMIKAZE

Tato hra je rovněž zcela jedinečná. Letíte opět s letadélkem, ale tentokrát z pohledu z boku (u AFS to byl klasický pohled jako z Flying Shark nebo SWIV - tedy z vrchu). Letíte nad budovami a střílíte po letadlech, které střílí po Vás. Řekl bych, že na velké televizi s uhlopičkou tak 1 metr, to bude výtečná zábava.

3D STARFIGHTER

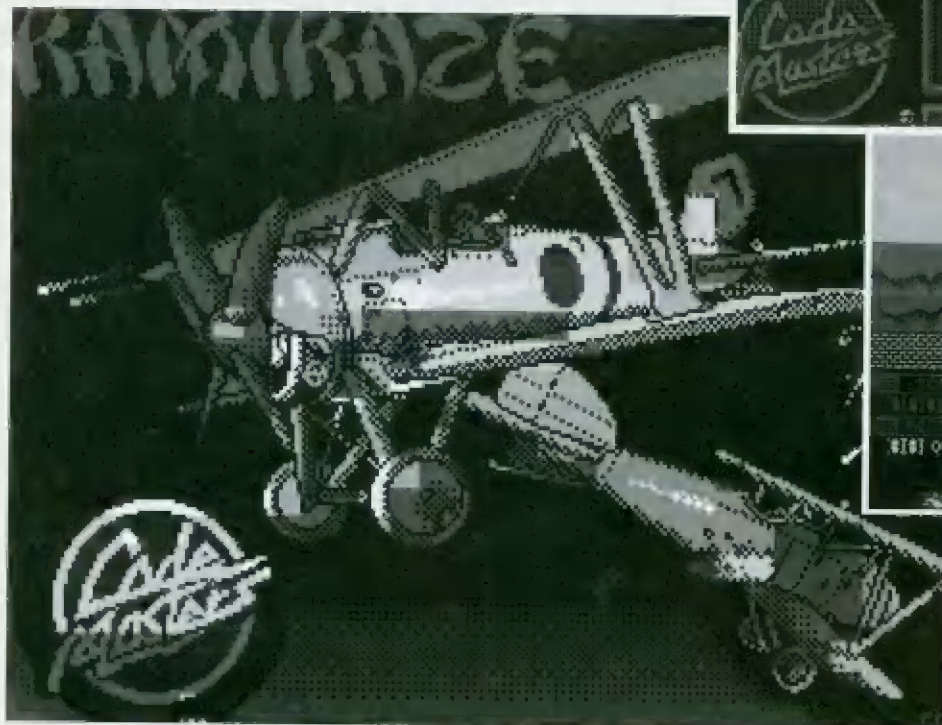
3D Starfighter není až tak špatný, ale podobných her již bylo pro Spectrum napsáno hodně a byly vesměs lepší o několik řádů. Ale i přes to mě 3D Starfighter zaujal a hrál jsem jej. Zkuste si to i Vy!

Musíte se probít přes bandu létajících talířů a všemožných nepřátel a osvobodit všechny systémy planet v galaxii.

průměrné a jen jedna je zcela o ničem, ale to už se stává (navíc je Super G Man poučením o tom, jak by hra neměla vypadat a i takové poučení je dobré).

Výhody Microdrive a Interface 1 jsem ocenil zejména dnes, kdy jsem se pustil do popisu těchto her. Zatímco +2 s MB 02 mi ukazuje tu kterou hru, tak na 48k gummy + Interface 1 a microdrive píše tento text. Amigista namítne - my máme multitasking, ale já Vám mohu říct, že si stačí koupit jednoho gumyho navíc, přehodit kábl od TV (nebo mít TV pro gumyho zvlášť a hned máte takový multitasking, že nikdo nechápe jak to děláte (rym). Matematicky dostáváme rovnici - čím víc aplikací na sobě nezávislých = tím víc počítačů Spectrum.

A to je vše. Za cenu, za kterou Proxima nabízí celý komplet si ho může koupit opravdu i ten, který ze zásady nic nekupuje



a jen kopíruje a kopíruje. Kromě her budete mít také návod jak hry ovládat, co v nich dělat, plakát a hezkou krabičku na kterou se můžete dívat dlouhé zimní večery.

pauze pro PROXIMA MAGAZINE napsal
JSH (c) '95

ARCADE FLIGHT SIMULATOR

Jste v první světové válce a s dvouplošníkem (takové letadlo s dvěma křídly nad sebou) máte za úkol zničit nepřátelskou základnu označenou písmenem B (jako BASE).

Hra se mi velice líbila. Skvělá grafika, dobrý zvuk a hratelnost z ní udělaly opravdu skvělou zábavu jak pro dospělé tak i pro malé - božínku jak dojemně to píšou - no, hezky je tu vyřešen let letadla nahoru nebo dolů. Letadlo se zvětšuje nebo zmenšuje podle výšky v které se ocitá. Nepřátelská le-

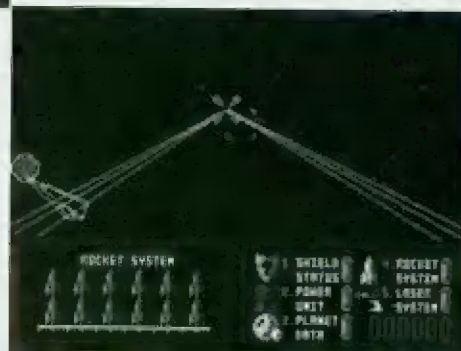
A máme tady poslední hru...

OPERATION GUNSHIP

Ineplést s hrou GUNSHIP 128)

Malý vrtulník startuje a Vy s ním musíte najít ztracené komando svých mužů. Jste po zuby ozbrojeni a proto ničte vše co bude v dohledu. Pro získání stříliva se vraťte na základnu (stejně tak jako u AFS).

To by bylo k tomuto kompletu všechno. Většina her je opravdu skvělá - jen dvě jsou



RECENZE HER
SMASH 16

ZX

proxima

27
2/95



Dalším kompletem, který Vám nabízí Proxima, je kolekce her

SUPERSTAR SEYMOUR

Do této, bezesporu velmi zajímavé sady, patří hry

- SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP**
- SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD**
- SEYMOUR STUNTMAN, WILD WEST SEYMOUR**
- SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET**

pozor na různé nepřátele, kteří mu zne-příjemňují život. Skvělá grafika, super ob-rázky...

WILD WEST SEYMOUR

Opět klasická hra typu Dizzy. Seymourův film byl sabotován teroristy. Scénář je ztracen, film není hotov, nejsou baterky do kamery a světla jsou poláma-ná. To vše musí Seymour nalézt a opravit, aby dokončil svůj film. Jak se mu to bude dařit, je jen a jen ve Vašich rukách.

NA ZÁVĚR...

Graficky a zvukově jsou hry vynikající. Tu a tam občas něco chybí, ale na druhé straně je to vyváжено třeba hratelností a tak. Bohudík jsou hry naprosto nechráně-né. Nenavádím na to, aby jste je hned začali crackovat, ale podotýkám, že u těchto her není potřeba provádět SNAP. Pokud Proxima nabízí i diskové verze, tak SNAP maximálně jen na pozice. Pokud si převedete hru z kazety na D40 nebo D80 prostě tím, že si ji nahrajete a pak to zmáčknete, můžete ji poškodit nebo při-nejmenším z ní udělat only 48k game.

pouze pro Proxima magazine napsal

JSH 95



SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP

Za pomoci moderní medicíny dostává Seymour velkou ruku zákona proti pa-douchům, kteří vylézají na ulicích z popel-nic.

Všechny je pochyptejte nebo samotná popelnice půjde po Vás. Jak hra vypadá se dozvíte z obrázku, takže jen malé ohodnocení. Hratelnost je dobrá, idea trochu pokulhává, grafika je super, hud-ba 128k rovněž, 30 levelů je velmi dosta-čující.

SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD

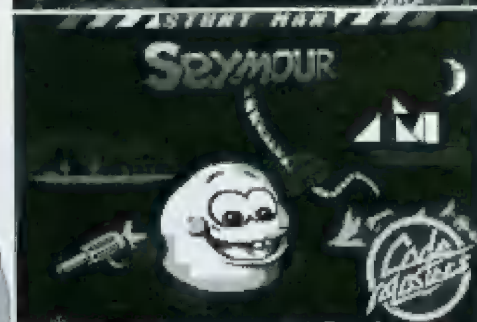
Seymour goes to Hollywood je klasická dizzyovka se Seymourem. Seymour musí řešit různé problémy, nalézat různé věci a podobně. Hra je velmi logická, grafika je fantastická, obzvláště pak grimasy sa-motného Seymoura. Hratelnost je skvělá a hra se nedá hodnotit jinak než znám-kou jednička s hvězdičkou.

SEYMOUR STUNTMAN

Seymour skáče z jedné platformy na druhou. Vyhýbá se bombám, sbírá různé věci a střílí po nepřátelích. Je to něco jako CJ Elephant Antics, ale graficky a hratelně je tato hra daleko vepředu.

SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET

Super Seymour se ocitá v pozici Supermana a musí zachránit Zemi (tro-chu to připomíná Bomb Jack). Super Seymour musí posbírat barely a dávat



Super Star Seymour

RECENZE HER

28
2/95

proxima





Rainbow islands

128/48

Graftgold/Taito 1987

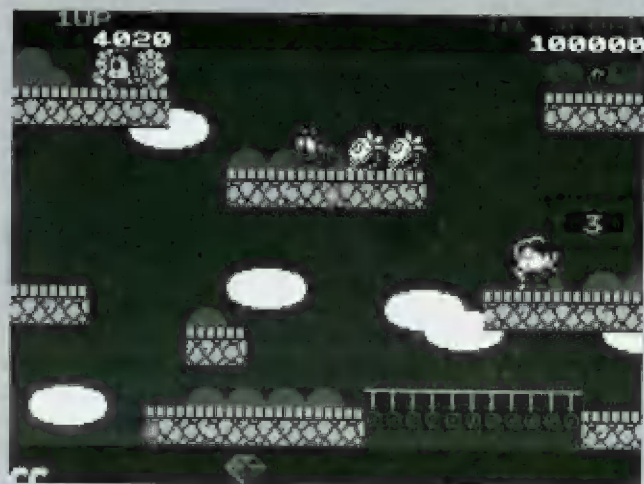
Rainbow islands jsou pokračováním Bubble bobble. Cílem této hry je dostat se přes všechny ostrovy, které zatápí voda (nebo se potápí do moře, to je celkem jedno). Hra je řešena plošinkově - viz. obrázky. Musíte postupně skákat z jedné plošiny na druhou až se dostanete na poslední (jak taky jinak). Tam musíte pozbírat nesmysly a postupujete do dalšího levelu.

Na cestě nahoru Vás čekají různé potvůrky, které Vám zneprjemňují život. Sířelba je řešena velmi zajímavě. Potvůrky u jinou havěť zničíte tak, že po ní sířelíte 'duhou' (od toho taky Rainbow - Duha). Z potvůrky vyskočí nějaké ovoce (to seberte = body navíc) a postupujte po duze (můžete na ni skočit) dále nahoru. Máte zde i nějaké mezihry jako zničit pavouka nebo vrtulník či něco takového.

Hodnocení hry - grafika je skvělá - barevná, atributy moc nekolidují, hudba je rovněž velmi dobrá a zvuky ujdou. Hratelnost hodnotím velmi dobře, ale ve vyšších levelech to už jde dost na nervy, když se nedaří a nedaří. Každopádně programátoři Graftgoldu odvedli velmi dobrou hru. Kdyby takových bylo víc, tak bych vůbec nebyl proti. A myslím, že ani vy!

pouze pro PROXIMA MAGAZINE napsal

- JSH -



Specy byl geniální stroj, ale jeho čas je už nenávratně pryč. I takoví velikáni jako **Matasoft** nebo **CBM** to pochopili.

AMIGA

OFFICE

firma Radim Bublík
Uherský Brod
688 01

Dolní Valy 1131
tel./fax: 0633 632718

- Multimediální počítače Amiga („přítelkyně“)
- jsou ideálním řešením - posuďte sami:
- **pravý preemptivní multitasking** (žádný „multitasking“ ala Windows)
- kvalitní **grafika a stereo-zvuk!**
- **možnost práce na běžné TV**
- možnost provozování programů pro jiné platformy (PC, MAC, **SINCLAIR...**)
- jednoduše pomocí softwarových emulátorů
- **vynikající ceny!**
- bohatá programová základna nejen her

Kompletní sortiment počítačů Amiga a příslušenství - od základních modelů až po profesionální sestavy pro videostudia a kabelové TV (komplexní návrhy).

Nabízíme také veškerý dostupný software pro počítače Amiga (i hry).

Provádíme **DTP** práce (tiskneme také A4 samolepicí fólie...)

Barevně scanujeme A4 (16.8 mil. barev), digitalizujeme i z videa a samplujeme.

Provozujeme **AMIGA klub** a **BBS**, také ochotně poradíme

(i telefonicky) cokoliv kolem počítačů Amiga (dlouholeté zkušenosti).

V případě většího odběru **ceny dohodou!**

Zajistíme Vám cokoliv pro Vaši Amigu - zatelefonojte a dohodneme se!

AMIGA OFFICE - to je nefalšovaný ráj každého umiřáky...

POZOR!!! Jako první zapisujeme na **CD-ROM** také ve všech formátech **AMIGY** (i boot pro CD32).

Zatelefonojte ohledně aktuálních cen - budete příjemně překvapeni!

Vyžádejte si zdarma zaslání kompletního ceníku!!!

Oproste se od nostalgie duhových věčerejšků...

Steel Eagle

128/48

Players premier 1990

Players dělají mírně nadprůměrné hry a Steel eagle (ocelový orel) to potvrzuje.

Jedná se o hru podobnou R-TYPE a ZYNAPS. Letíte s raketkou a pozadí se pohybuje zprava doleva tak jako u R-TYPE. Sířelíte vším co máte po nepřítelých, vyhýbáte se různým monstrózním stavbám, až se dostanete na konec úrovně. Tam chvíli počkáte a zničíte velkou obludu (nebo zmutovaný organismus), která nedlouho po Vás přiletí zprava.

Autoři se snažili. Je skutečně vidět, že hra se dobře hraje, není těžká, tři životy stačí, zbraňové systémy jsou na dobré úrovni (tožnost s R-TYPE a ZYNAPS se projeví právě zde).

Zvuky ve hře (střílení a výbuchy) nejsou zlé. Obzvláště pak šílená melodická znělka mezi jednoduchými úrovněmi. Naprosto nepochopitelné však zůstává to, že hra má, a teď pozor! pouze 4 úrovně. Chápete to? Celou hru máte za 15 až 20 minut uhranou (možná i dvakrát) takže nic pro dlouhé zimní večery to tedy rozhodně není.

pouze pro PROXIMA MAGAZINE napsal

- JSH -

RECENZE HER
Super Star Seymour

ZX

proxima

29
2/95

KEYBOARD PROFACE?

Nejeden Spectrista už jistě zná, co jsou to problémy s membránou klávesnice, nejeden Didaktista již se natrápil s tím, že se klávesy „zakusují“, nevracejí, a vůbec, zkrátka dělají jenom potíže. Všechny podněty vzniklé tímto trápením mohou zapříčinit problémy s nervovou soustavou a to by mohlo znamenat nutnost vyhledat lékaře (pokud nejste u Hornické zaměstnanecké zdravotní pojišťovny). Abyste této skutečnosti zabránili, přichystal pro Vás Kompakt Servis takové malé (i když co do rozměrů velké), bohužel ne příliš levné, zato příjemné překvapení. Je jím Keyboard Proface, o kterém si nyní něco řekneme.

Keyboard Proface je modul umožňující připojení velké klávesnice se standardním rozložením kláves jako u počítačů PC k Vašemu 8bitovému přístroji.

Při objednávce se budete muset rozhodnout, jaké zvolíte provedení (interní nebo externí). V případě první volby budete nuceni poslat do servisu i svůj počítač, avšak z vlastní zkušenosti Vám mohu jen doporučit učinit to i v případě druhém, neboť ne každý Keyboard Proface modul se shodně s každým počítačem. Váháte-li, kterou z variant zvolit, pak vezměte, chcete-li, následující rady:

- interní provedení je levnější, nejsou problémy s kontakty, avšak ztrácíte možnost snadného přehození k jinému počítači a možnost vrátit vše do původního stavu (v případě, že nejste spokojeni), protože interní provedení si žádá přímý zásah do počítače.

- externí provedení je sice dražší, mnohdy se o něm říká, že zlobí kontakty na sběrnici, ale v případě potřeby jej snadno přenesete třeba ke kamarádovi a nejste-li s ním spokojeni, odpojte ho (popřípadě i reklamujete) a počítač je stále v původním stavu, funkční jako byl (pokud byl).

Možná si teď říkáte, že jsem Vám zamotal hlavu ještě víc (to je dilemma, co?), vždyť každá varianta má své pro a proti, ale tak je to přece vždy. Sám jsem měl možnost odzkoušet obě varianty a dle mého je lepší externí provedení. Abych vysvětlil proč, dovoluji mi vnést do tohoto popisu i krátký úryvek mého nepříliš šťastného příběhu:

Byl jsem uživatelem (celkem spokojeným) Didaktiku M a D40. Na stránkách ZXM se objevily inzeráty Kompakt Servisu týkající se rozšíření Didaktiku na 128 kB. Dal jsem se natchytat a počítač jsem si nechal upravit. Nastaly první problémy. Po zaslání do servisu se žádost o opravu mě napadlo nechat si do počítače ještě přidat právě onen Keyboard Proface s domněním, že počítač skladí i tímto modulem. Omýl a velký!!! Od té doby byl počítač (podle opravního listu důkladně odzkoušený) 100 % nefunkční, přestože za opravu zastaral jsem pan vedoucí servisu. Nastaly ceremonie s vrácením počítače.

Rozzouřen jsem poslal dopis i výrobci Didaktiku (přestože za stav nemohli), kde mi téměř okamžitě nabídli výměnu počítače a D40 za

Didaktik Kompakt, aniž bych

cokoli doplácel a byli velmi ochotní (právem jim náleží patřičné poděkování). Jelikož jsem měl ještě mechaniku 5,25" jako B, na výměnu jsem rád přistoupil. Rozšíření na 128 kB mi nechybí, zato Keyboard Proface se mi líbil (alespoň podle toho, co psali v manuálu, protože jsem si ho do té doby moc neužil). Zkusil jsem to znovu a objednal tedy modul opět (tentokrát vnější provedení). Musím říci, že nyní jsem spokojen (Didaktik Kompakt, Melodik, Keyboard Proface, D40B i tiskárna navzájem snášejí bez problémů).

Abych se tedy vrátil zpět - z uvedeného si uvoďte svůj názor sami... To byla smutná realita, která už je za mnou, ale dejte si na ní pozor i Vy!

Po objednání si ještě počkáte asi tak 3 týdny a pak už si můžete modulu užívat. V ceně je zahrnut modul, klávesnice Consul se 102 tlačítky, montáž a nepříliš kvalitně obtažený slovensky psaný manuál. Pokud jste si objednali vnější modul, pak rázem zjistíte, že je namontován do stejné krabičky, jako je Melodik, takéž průchozí, což je velmi užitečné.

Majitelé vnějšího modulu po zapojení zjistí, že jim nefunguje jejich původní klávesnice (platí alespoň pro mnou testovaný Didaktik Kompakt), což ale vůbec nevadí. Všechny úkony nyní budete psát na klávesnici daleko lepší, se kterou nejsou žádné problémy (pokud s ní alespoň trochu slušně zacházíte). Navíc máte k dispozici několik užitečných funkcí (viz. dále), které jste předtím nemohli použít. Abych nezapomněl, v balení najdete také papírové přelepky na klávesnici, které Vám budou pomáhat vyhledávat potřebné příkazy a znaky. Doporučuji Vám si tento předtisk zkopírovat, neboť přece jen se častým používáním papírové šítky zašpiní. V případě potřeby pak stačí tyto přelepky vyměnit. Možná, že bude nejlepší, když si klávesy a záporny a ostatní věci o Keyboard Proface řekneme formou otázek a odpovědí:

Co tedy získám? Pokud to mám říci jednou větou, pak mi dovoluji citovat manuál (přeloženo): „Připojení klávesnice tohoto typu zvyšuje komfort obsluhy počítače.“ To je poměrně vystihující.

Jaké další výhody získám? Kromě již zmínovaného bezproblémového psaní a používání klávesnice vůbec získáte ještě možnost napodobovat Sinclair Joystick pomocí kurzorových kláves, snadno resetovat počítač pomocí stejných kláves jako na počítačích PC (konec používání tužky, špendlíku apod. ma-

jitelé Didaktiku Gama, konec vypínání počítače majitelé ZX Spectra „gumáka“), možnost používat numerickou klávesnici, backspace klávesu a spoustu dalšího (nutno poznamenat, že rozložení funkcí a znaků na zbývajících klávesách vyhovuje a je shodné s rozložením na počítačích PC). Máte-li disketovou jednotku, pak ještě možnost generování SNAPu, možnost zadávat příkazy pro práci s disketou (FORMAT, CAT, ERASE...) jedním stiskem klávesy. Pro programátory je zde možnost využít programovatelných kláves.

Budu moci využívat DESKTOP, ZX 602 a podobné programy na psaní všemi deseti se stejným rozložením znaků jako na počítači PC? Toto je otázka trochu složitější, a asi vhodná i pro samostatný článek. Jisté je to, že to zařadit jde (programátoři to mohou zařadit 100%, uživatelé alespoň na 95%), ale předpokládá to jistou míru práce (jednorázově), a sice přeházet si znaky na jednotlivých kódech v daném programu (resp. jeho fonteditoru) - zkušenější z Vás na to jistě přijdou, pro ostatní napíšu do nějakého dalšího čísla postup. Mám takové tušení, že dokonce v nějakém Public Domainu (asi 12, ale krk na to nedám) jsou už fonty překonvertované právě pro Keyboard Proface. Při tisku to žádné problémy nedělá, protože tisk z Desktopu i ZX 602 probíhá v grafickém režimu. Při převodu textu na PC nebo tisku z režimu textového (má-li tiskárna vestavěnou znakovou sadu), třeba i z programu ZX 602, je potřeba znaky vrátit na původní kódy, k čemuž slouží konvertovací programy.

Jakou rychlostí budu moci psát v programech DESKTOP nebo ZX 602, bude to vůbec 8bitový počítač stíhat? Ano bude. Bohužel, běžně se mi nepovede psát rychleji, nežli 380 úhozů za minutu, proto nevím jakou rychlostí maximálně tyto dva nejběžnější textové editory stihnout, ale jisté je, že 380 úhozů za minutu stihnou oba (sám tam nastane vynechaný znak při zařadování). Při rychlosti 250 úhozů za minutu nejsou problémy vůbec žádné. V programu ZX 602 doporučuji zmenšit zobrazování na „mrňavá“ písmenka, která jsou sice špatně čitelná, ale kdo píše správně všemi deseti, tomu to nevadí, protože se na obrazovku stejně nedívá a navíc se tím značně uvolní čas počítače pro vnímání stisknutých kláves.

Nevznikne nějaká nekompatibilita? Nemusíte se obávat, na nic takového jsem zatím nenarazil. Můžete klidně stisknout dvě klávesy najednou a modul vnímá obě (klidně tak můžete pohybovat šipkou pomocí klávesnice šikmo doprava nahoru...).

Kde má být Keyboard Proface a kde Melodik? Přímou na sběrnici je lepší připojit Keyboard Proface a až potom Melodika, jednak protože regulátor hlasitosti Melodika opačné zapojení téměř znemožňuje a navíc čím blíže sběrnici, tím lépe. V případě, že byste zapojili obě zařízení obráceně a měli jste slabé signály, riskujete zakusování, případně resetování počítače.

Kde je CAPS SHIFT, kde je SYMBOL SHIFT? Co která klávesa znamená, je dobře popsáno v manuálu, pro zajímavost uvádím, že SHIFT představuje CAPS SHIFT, ALT představuje SYMBOL SHIFT a CTRL slouží jako přepnutí do/z módu EXTENDED (jako kdybyste stiskli CAPS a SYMBOL SHIFT současně), což je také velmi užitečné.

Budu moci používat oba joysticky připojitelné k DIDAKTIKU? Pokud máte externí provedení, pak jste narazili na slabou stránku věci. Jak známo SINCLAIR JOYSTICK 2 (jehož port obsahují Didaktiky M a Kompakt) je paralelně přímo spojen s klávesami 6 až 0 na klávesnici. Jelikož externí modul tuto klávesnici odpojí, odpojí tím vlastně i joystick port. Tato skutečnost se dá alespoň do jisté míry napravit tím, že lze SINCLAIR JOYSTICK emulovat pomocí kurzorových tlačítek (což samozřejmě není povinné a dá se ovlivnit pomocí několika z mnohých funkcí, které Keyboard Proface zná).

Existují programy přímo podporující Keyboard Proface? Ano, několik jich existuje, je jich však velmi málo a musíte počítat s tím, že jich ani moc nebude, neboť to není příliš rozšířené zařízení a programátorům se nevyplatí produkovat programy výhradně určené pro tento doplněk.

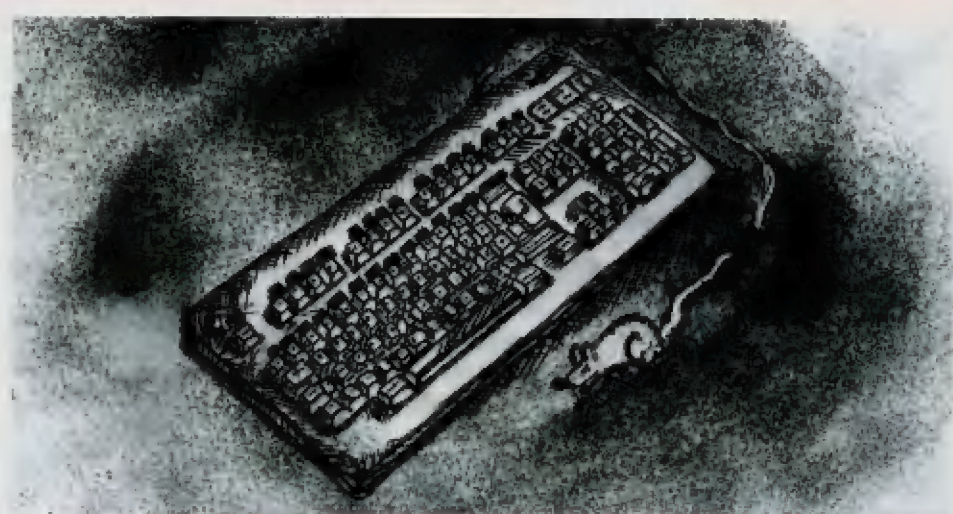
Mohu připojit i běžnou klávesnici z PC? Ne, to bohužel nejde (pro jistotu to ani nezkoušejte), a je to škoda. Nezkoumal jsem proč to nejde, možná, že je to záměr, aby měl Kompakt servis vyšší zisk, protože tak jste nuceni koupit modul i s klávesnicí. V žádném případě ale nechci podezřívát a to, co v tomto odstavci padlo nemusí být pravda (v tom případě se omlouvám). Koneckonců klávesnice Consul, kterou s modulem dostanete (přestože je větší nežli klávesnice běžná) není rozhodně nejhorší.

Co když některá z kláves přestane reagovat? Máte-li na mysli poškození klávesy na klávesnici, pak máte dvě možnosti. Jednak je se klávesnici dodáván jeden spínač náhradní nebo je vhodné si koupit (jak už jsem uvedl) z výprodeje ještě jednu tuto klávesnici (nebo klávesnici Consul pro XT) a v případě nutnosti tlačítka vyměňovat. Situace, že Vám nějaká z kláves přestane reagovat nebo začne zlobit, je asi velmi nepravděpodobná, pokud nebudete dělat na klávesnici „psí kusy“.

Jak je to se zárukou? Standardní záruční doba na celé zařízení je 1 rok, spolu s kompletem dostanete záruční list. Servis je prováděn výhradně v Kompakt servisu.

A cena? Odpověď na tuto otázku jsem si nechal úmyslně skoro až na konec. Interní provedení (zástavba do počítače) stojí 1300 Kč a externí 1500 Kč + poštovné a balné. Suma sumárum tedy cca 1350 nebo 1550 Kč.

Vyplatí se to koupit? Dle mého názoru, pokud nehodláte přejít v té nejbližší době definitivně na počítač vyšší třídy, ano. Výhody z toho plynoucí jsem popsal již v minulých odpovědích. Já osobně jsem na této klávesnici psal všechny své příspěvky do ZX ma-



gazínu. Je sice pravda, že za 5000 Kč seženete na inzerát starou 286 s pochybnou klávesnicí, čemobilým Hercules monitorem a harddiskem s vadnými sektory, ale tuto koupí ve vlastním zájmu neriskujete. V případě, že se tak rozhodnete, sice máte 16bitový počítač, ale nikdo Vám nedá záruku, skoro žádný program Vám na něm nebude fungovat a navíc budete pravděpodobně muset investovat minimálně do klávesnice. Pozdější přestavba takové 286 na moderní PC by Vás přišla draž nežli počítač nový. Pokud se rozhodnete pro investici do Keyboard Proface, zůstane Vám tak sice počítač 8bitový, ale který už důvěrně znáte, bude mít klávesnici novou, dostanete na ni záruku a budete moci používat i programy nové, které na Spectru nebo Didaktiku budou fungovat (jmenujme kupříkladu program ZX 603 - zdokonalenou verzi ZX 602, který v mnohém předčít 602 z PC, přestože je „pouze“ pro 8bitové počítačové stroje). Nemůžete tedy srovnávat jen podle ceny.

Na závěr bych ještě rád podotkl, že pokud máte D40 a Melodika, pak je skutečně riskantní připojovat Keyboard Proface jako externí modul, protože tak sběrnici počítače doslova „strháte“. Musíte vzít v úvahu, že v případě, že to vše připojíte na sběrnici, máte k ní připojeny 3 periferie (kabel k D40 je také periferie napájená z počítače, obsahuje také desku s integrovanými obvody). Je smutné, že žádná z periferií nemá pořádný posilovač signálů sběrnice.

A ještě poslední poznámka: máte-li Didaktik Kompakt, Keyboard Proface a Melodik, může (ale nemusí) se Vám jednou za čas stávat, že Vám Keyboard Proface klávesnice přestane reagovat (případě začnou i podezřele blikat všechny kontrolky na klávesnici) při práci s disketovou mechanikou A (vestavěnou v počítači). Je to způsobeno tím, že zdroj počítače není dimenzován na tak vysoký odběr proudu (Keyboard Proface a Melodik zatíží zdroj počítače na 5 V o cca 0,3 A). Při roztáčení mechaniky motor doslova „sežere“ veškerý proud nashromážděný v kondenzátorech a napětí už nestačí na to, aby plně „vyživovalo“ všechny periferie. Máte tedy dvě možnosti, co s tím uděláte:

1) Nic s tím neuděláte (zajímavá myšlenka, že?). Izn. že to jednou za čas snesete s tím, že v případě, že se Vám toto stane, buď vypnete a po chvíli zapnete počítač a vše bude opět v pořádku nebo podle mé zkušenosti stačí (bez obav i za provozu) vytáhnout klávesnici z pětilokolkového konektoru vedoucího

do modulu a opětovně ji zastrčit. Klávesnice se znovu ziniciluje a všechno je v naprostém pořádku.

2) Tuto možnost doporučuji těm zkušenějším, kteří mají počítač již po záruce (ve vlastním zájmu). Celý problém se vyřeší tím, že do počítače přidáte kondenzátor, který bude v sobě „držet“ proud a v případě proudového nárazu (roztáčení motoru mechaniky) obětuje svůj náboj, aniž by v celém obvodu počítače a periferií vznikl pokles napětí. Kam a jak se kondenzátor připojuje zjistit zkušenější z Vás podle schématu k počítači. Pro úplnost dodávám, že postačující je ve většině případů kondenzátor 1000 mikroF/6V, pro jistotu je vhodné použít 2000 mikroF/6V, který ještě svými rozměry nebrání přidání do počítače (mimo to se prodávají i kondenzátory stejných vlastností, ale menších rozměrů, vhodné je použít ty, přestože jsou nepatrně dražší). Po přidání kondenzátoru 2000 mikroF za stabilizátor 5V byl celý problém vyřešen a musím poznamenat, že jsem v maximální míře spokojen. Pořizovací kapacita kondenzátoru bude asi závislá na počítači, resp. jeho zdroji, a bude asi kus od kusu jiná. Pokud se Vám nebude chtít kondenzátor dávat do počítače, můžete ho vnutit i do klávesnice (za pomoci měřáku zjistíte, které z drátů v připojovacím kabelu jsou dráty +5V a zem).

A co říci na konec? Pouze jednoduchou poznámku. Utvořte si názor sami. Keyboard Proface samozřejmě má své chyby (jako všechny jiné věci), nicméně doplněk je to vhodný a dle obchodního zákona máte právo v případě nespokojenosti výrobek ve stanovené lhůtě vrátit... Tím jsem nechtěl nijak navodit, že jde o výrobek pochybné kvality, ba naopak - domnívám se, že chcete-li svému počítači i sobě něco přílepkat a svým nervům odlehčit (pokud nebudete mít smůlu jako já poprvé, což bych vám samozřejmě nepřál), určitě byste měli možnost pořízení Keyboard Proface zvážit.

V případě, že byste měli nějaké speciální dotazy, pošlete mi je prosím prostřednictvím redakce. Vzhledem k omezeným časovým možnostem se ale předem omlouvám za možnou delší dobu odpovědi. Budu se spíše pokoušet Vám na dotazy odpovídat v listátně, která je v každém čísle Proxima magazínu.

Psaní a Spectru zdar!

- LN -

Opět vítějte v listámě!

Dneska Vás nebudu zatěžovat žádnými dlouhými proslovů... mám jenom jednu ultimativní prosbu:

Když po nás chcete padesát věcí (aktuální cení, nějaké zboží, odpověď, inzerát, atd.), nepište je všechny na jeden papír, ale každou zvlášť - kdo se v tom má potom vyznat?

Takže janý - každou zvlášť a vždycky označit rubriku, kam to patří!

Díky.

LISTARNA



Vážená Proximo, chtěl bych se zeptat na pár věcí.

1) Jak se připojuje interface MELODIK. Můžete mi poskytnout schéma tohoto interface?

2) Existuje pro ZX Spectrum nějaká hra na způsob Super Maria pro Nintendo?

3) Existuje pro ZX Spectrum nějaký letecký simulátor?

4) Dá se někde sehnat náhradní tisková hlava pro K 6304?

5) Dá se použít na K 6304 i tisková hlava z 9-ti jehlové tiskárny?

6) Co umí the Best Format?

7) Čím se liší M-DOS 2.0 od M-DOSu 1.7?

8) K čemu je PC Format?

9) Existuje program, který umí převést data ze ZX Spectra do formátu pro PC?

10) Jakým programem se dá dosáhnout toho, že kolem obrázku „prší“?

11) Co mám udělat pro to, abych Vám mohl nabídnout svůj program pro „obohacení“ kompletu PUBLIC?

12) Je ve vaší nabídce program COLT nebo něco podobného?

Děkuji.

Martin Čierný,
Sv. Jan n. Malší

ad 1) Interface Melodik se připojuje zastrčením na sběrnici počítače. Melodik má průchozí sběrnici, takže za něj můžete připojit další zařízení (např. disketovou jednotku. Schema interface Vám poskytnout nemůžeme, zkuste se obrátit na výrobce - firmu Didaktik (adresu najdete v ceníku v části pro Spectrum).

ad 2) Určitě ano (ale jaká...?).

ad 3) Samozřejmě - Tomahawk (vrtulník), Dam Buster, Spitfire, atd. Mohou jich být přibližně dvě desítky.

ad 4, 5) Toto jsou typické dotazy, na které nedokážeme odpovědět jinak, než: obraťte se na nějaký specializovaný servis, který se zabývá opravami tiskáren.

ad 6) Program the Best Format slouží k formátování disket pro operační systém MDOS.

ad 7) Nová verze MDOSu vznikla, protože výrobci „došli“ staré řadiče disketových jednotek - nový řadič si vyžádal nové rutiny pro obsluhu. Při té příležitosti se několik starých chyb MDOSu opravilo a několik nových zavleklo. Obě verze MDOSu by měly být navzájem kompatibilní, ale není to tak úplně pravda.

ad 8) Program PC Format formátuje na D40 diskety pro operační systém písíček - MS DOS.

ad 9) Ano - El manager od firmy Perpetum.

ad 10) Kolem obrázku „prší“, když se rozbaluje kód spakovaný programem Mr. Pack. Jedná se doprovodný efekt, který má čistě informativní charakter.

ad 11) Napsat nám a poslat ho.
ad 12) Ano. Na některém z kompletů Public Domain se nachází program SRP, což je, stejně jako COLT, kompilér BASICu.



Vážená, nejlepší, jediná, skvostná firma PROXIMO!

Jsem velice spokojeným uživatelem vašeho programu DESKTOP. Proto si dovoluji vás požádat o členství v klubu uživatelů DESKTOPU. Zasiílám vám proto přebal kazety s tímto programem.

Ještě dva maličké dotazy:

1) Jak nahraju do DESKTOPU utilitu BT 100+? V manuálu je napsáno skočit do BASICu a s tím si nedokážu poradit.

2) Mám jisté problémy s mojí tiskárnou - při jakémkoli tisku se mi objevuje chyba v tisku. Raději příkládám „vzorek“.

Moc vám všem fandí (jen tak dál) hráč nejen vašich programů

Ondřej CALETKA, Češňovice

ad 1) Vyvolejte menu stiskem SS+K a zde si vyberte volbu „nahraj utilitu“. Pokud Vám na stisk SS+K DESKTOP nereaguje, budete potřebovat novější verzi.

ad 2) Chyby při tisku mohou být způsobeny buď ovladačem (nějaká chyba) nebo samotnou tiskárnou. Je značně problematické určit, kdo (nebo co) za problémy s tiskem může - zkuste vzít tiskárnu k nějakému svému

známému a tisk vyzkoušet u něj - pokud se chyba projeví znovu, může se jednat o nedokonalý ovladač, ale ani tak to není jisté. Navíc - u tiskárny BT 100 stačí dooprady málo k tomu, aby se tisk „rozhodil“.

Můžete také zkusit použít jiný ovladač pro tisk (existuje jich několik) nebo si pohrát s nastavením ovladače, které každá BT 100 vyžaduje trochu jiné.



Vážená Proxima.

Obraciam sa na Vás s dvoma problémami. Tým prvým je, že som si chcel u Vás kúpiť program, keďže ste dobievky na Slovensko posielat nemohli, poradili ste mi, aby som sa obrátil na niektoré predajne na Slovensku. To som aj urobil, ale firma Perpetum je zrušená a iné predajne v Skalici, v Povážskej Bystrici, v Trenčíne, odtiaľ som nedostal nič. Preto by som chcel, či by ste mi nemohli poslať program, konkrétne MEGA EIM na 3.5" diskete - ja by som Vám už české peniaze poslal v cennom liste, alebo by som peniaze poslal predom. Vlastným DIDAKTIK KOMPACT. S tým programom by som si chcel ešte kúpiť najnovšie číslo ZX magazínu. Ten druhý problém je, keby ste mi poradili ako mám urobiť program v strojáku. Kurzorom by som si vybral nejaký súbor BYTES na obrazovke, a ten by sa mi nahral do počítača. Konkrétne neviem urobiť ako zistím meno toho súboru, kto-

ry si vyberiem aby som ho našiel v adresári a mohol o ňom získať informácie; dĺžku súboru, jeho meno a adresu začiatku súboru. Za pochopenie a skoré vybavenie ďakujem.

S pozdravom Martin Doruša,
Banská Bystrica

Program MEGA EIM již nemá na skladě (po zrušení firmy Perpetum tak nějak příliv slovenského software ustal); opravdu Vám nemůžeme poradit nic jiného, než zkusit někoho na Slovensku - např. firmu BONO (viz. seznam prodejců software v ceníku v části pro Spectrum).

Jak napsat program ve strojáku? Hm. To je celkem jednoduché - zapnete počítač, nahrajte assembler a tak do týdne to máte. No a teď vážně - ptát se, jak napsat program ve strojáku, je asi jako se ptát, jak se staví dům; zakupte si odbornou literaturu, která se programováním v assembleru zabývá - z vlastní zkušenosti Vám doporučuji Assembler a ZX Spectrum I a II (autor Universum) - tyto knihy se zabývají programováním jako takovým (od jednodušších ke složitějším programům). Pokud budete chtít dělat kolik s ovládáním disketové jednotky, existuje kniha Rutiny ROM D40 (autor já), která podrobně řeší strukturu dat na disketě a jednotlivé rutiny MDOSu.



Další dopis je trochu delší, takže abych usnadnil orientaci, budu odpovědi místy vpisovat přímo do něj...

Milá PROXIMO,

chci Vás požádat o zaslání ceny nejlevnější disketové jednotky pro ZX SPECTRUM, kterou máte na skladě.

...viz ceník...

Dále bych se chtěl zeptat na Vaše uživatelské programy: vlastním-li kazetovou verzi (např. program ORFEUS) a chtěl-li bych si objednat verzi disketovou dostanu slevu, když Vám kazetovou verzi vrátím?

Zašlete nám originální kazety a my Vám je za manipulační poplatek vyměníme za diskety.

Dále bych Vás chtěl požádat o malou prosbu: chtěl bych, abyste mi na skladě podrželi knihu RUTINY ROM D40/D80 - koncem roku 1995 bych si ji u Vás vyzvedl společně s dalšími programy.

No, že jste to Vy, tak Vám jeden výtisk podržíme. Až Vám vyjde cesta kolem, tak si ji můžete

vyzvednout.

Dále se Vás chci zeptat, zda bych pro Vás nemohl psát recenze do časopisu ZX magazin. Mám také výukové programy mé vlastní výroby - pokud by jste měli zájem, napište mi.

Je mi to fakt líto, ale nemohl. Ledaže byste chtěl přispívat do PROXIMA magazínu.

Jinak bych Vám chtěl napsat můj názor na Vaši firmu: Myslím, že co se týče SOFTWAREU jste dobrá firma - Vaše uživatelské programy jsou perfektní a ceny taky jdou. Ale ceny počítače DIDAKTIK jsou přímo katastrofální.

Ceny počítačů Didaktik ani disketových jednotek D40 neurčuje PROXIMA, ale výrobce; samozřejmě, že konečné ceny jednotlivých prodejců se mohou lišit - to závisí na tom, jak výhodné podmínky prodejce od výrobce dostane a jak velká je jeho marže - pokud se Vám zdají naše ceny vysoké, máte přece možnost si zboží zakoupit jinde. Chtěl bych říci, že o ceně ani tak nerozhoduje to, jak MOC chce prodejce vydělat, ale spíš to, jaké má náklady (doprava, skladování, clo, atd.).

Nejen, že s počítačem DIDAKTIK nemám dobré zkušenosti (např. u kamaráda jsem k počítači DIDAKTIK M připojil INTERFACE MELODIK a potom disketovou jednotku - začal počítač někdy tak „bilbnout“, že se s ním nedalo pracovat - při práci se na obrazovce objevily všelijaké čtverečky, pípnání - no prostě hrůza, o klávesnici ani nemluvě - proto jsem si radši sehnal ZX SPECTRUM 128 (+2) a nikdy mě tento počítač nezkolaboval a klávesnice super! - myslím, že Slováci vymáhají z lidí jen a jen peníze - nejenže udělali kopii ZX SPECTRA, ale kdyby ji udělali alespoň pořádně, ale i celkový vzhled není dobrý (rozhodně je ZX SPECTRUM lepší - jak vzhledově tak funkčně).

Srovnání Didaktiku a Spectra je asi takové, jak píšete - pochybuji, že se na tom kdy co zlepší.

A taky žádný pokrok co se týče HARDWAREU počítače ZX SPECTRUM za těch 10 let nevidím! Vy snad ano?

Pokud očekáváte vývoj v hardware Spectra, jste ...promiřte... slušně řečeno naivní (nebo Freddyho kamarád).

Když jste mě poslali nový ceník, tak mě oči vylítly z důlku: tak cena DIDAKTIKU KOMPACT - nabízejte za 6800 Kč! A jinak dobrý, když si vezmete např. AMIGU 600, tak stojí 8052 Kč a to je nějaký počítač - rozdíl 1200 Kč mezi 8bitem a 16bitem - no prostě paráda!

Amiga je cenově

výhodnější... aby ne, když jich je vyrobeno několik miliónů a Didaktiků několik tisíců!

A Vy ještě napíšete - komplet her „SMASH 16“ - zdarma. Tomu jste teda dali korunu!

SMASH 16 zdarma... a co je na tom špatného?

Víte vůbec co je 8bit pro tuto moderní dobu? No podle mě asi ne. Dále se chci zmínit o disket. jednotce D-80 - cena 4680 Kč - tak to mě dorazilo - počítač DIDAKTIK M stojí 2490 Kč a disket. jednotka k němu skoro 2x tolik! když si vezmete počítač COMMODORE 64 KB - ten stával v roce 1993 3444 Kč. Disket. jednotka k němu 2580 Kč - tedy v roce 1993 stával 8bit COMMODORE s disketovou jednotkou 6024 Kč - a to má 64 KB, zatímco DIDAKTIK 48 KB KOMPACT v r. 1995 - podle Vás 6800 Kč - no prostě dostal jsem K. O. I Před nedávnem jsem dostal nový ceník - od Rohatce u Hodonína - KOMPACT 5990 Kč, dis. jednotka D80 3999 Kč! Není to stále moc? No samozřejmě, že ano - vždyť sleva asi o 800 Kč resp. 700 Kč - no kolik pak stojí COMMODORE? Aby se za chvíli cena nezměnila na 10000 Kč, když k tomu vymyslíte další periférie, které jsou např. dělány tak, že se ze ZX SPECTRA 128 vyjme modul AY-3-8912 a DIDAKTIK to zabuduje do krabičky a prodává za 600 Kč. DATARECORDER - 1290 Kč - prý kvalitní - no jestli tak kvalitní jak DIDAKTIK tak se máme na co těšit (datarecorder pro COMMODORE - r. 1993 - 770 Kč - tomu říkám bomba - no prostě prodejci, kteří mají své zákazníky rádi). Myslím, že kdyby se dál vyráběla ZX SPECTRA, bylo by všem líp (SINCLAIR to prostě uměl). Neučujou nám Slováci moc? Nebo Vy si cenu zvýšíte? Napište mi Váš názor.

Kopřiva David, Lipovec

Ceny hardware jsme si vyjasnili, ale abych to shrnul: lepší prostě nebudou.

Jinak díky za dopis, napište zas a vic.



Vážená Proximo,
mám pár otázek:

1) Platí ještě sleva na objednávku z časopisu ZXM?

2) Jestliže ano, na co se vztahuje a na co ne? (Myslím hlavně Public Domain a Source I, II, D40)

3) Nevíte náhodou, co se stalo s novou redakcí ZX Magazínu?

4) Neznáte nějaké telefonní číslo Kompakt Servisu, na které se dá zavolat, aniž by se ozvalo „Zelená linka má jiné číslo. Zvolte jiné telefonní číslo...“ - nebo tak něco? Mimochodem, nezrušili tu firmu? Posílal jsem tam již tři dopisy a nic.

5) Rád bych si koupil hudební modul BEST. S Melodikem a D40 jsem měl ne jeden problém a nevím proč. Melodika jsem již prodal (za malou cenu) kamarádovi, který je věrný mgf. Nevíte kde a za kolik Kč (nebo Sk) se dá sehnat?

6) A ještě malá prosbička. Již dávno jsem si u jisté nejménovaně firmy zakoupil hru HEROES. Velmi se mi líbí, ale... tuto hru hraji již skoro dva roky (ROCKY II) a za tu dobu se stala mojí neoblíbenější textovou hrou. Bohužel, bohužel se nikdy nedohrabu na konec. Je to tím, že jsem hned po rozbalení někým dal návod. Poté následovala absence díky skvělé D40 ze Skalice. Manuál jsem již nikdy neviděl. Bohudík jsem přemluvil kamaráda ke koupi HEROES. Uffff! Ale co to? Kamarád ne a ne kazetu dostat. Smůla. Pak jsem objevil, že v ZX M 1/93 je návod jak hru dohrát. Další zklamání - ve vašem nabíd. katalogu již tento ZX M nebyl... Nemohli byste mi výše zmíněvaný ZX M poslat? Nebo aspoň ten návod.

Martin Varga, Olomouc

ad 1) Ne, neplatí (tedy určitě ne u nás). Teď platí sleva PROXIMA magazine.

ad 2) No, na nic.

ad 3) viz. Listárna v PROXIMA magazine 1/95, nebudem' se přece o kluky z Kapsy pořád otírat, ne?

ad 4) Zelená linka? A jaké číslo jste zkusil? Zkuste 0631 / 322 156 (erotic-ká linka Kompakt Servisu).

ad 5) Napište si do firmy BONO Košice, třeba Vám vyjdou vsříc (nebo mě zastřelí, že jim tam pořád někoho posílám).

ad 6) Prosbička, jo? ZX M 1/93 Vám zaslat nemůže, protože ho Vážně nemáme (jen jeden a ten si necháme). Protože nejste jediný, kdo touží po návodu na HEROES (jste asi dva), možná se dočkáte v PROXIMA magazine 1/96 - bylo by to sice hodně drobným písmem (něco jako ceník), ale bylo by to.

na dopisy odpovídal

George K.

PROXIMA SOFTWARE

JMÉNO RŮŽE

Pokud je Vám více než 18 a nemáte problémy s nervy, můžete si zkusit zahrát hru Jméno růže.

Asi bych Vám nejprve měl říci, o jaký typ hry vlastně jde. Konkrétně těžko říci, tato hra má na Spectru velmi málo konkurentů (ale má, i když ne s podmínkou hraní od 18 let). Jedná se o dobře provedenou adventuru kombinovanou prvky akčních a strategických her (hezky řečeno, ne?). Zároveň jde ale o textovou hru. Pokud Vám tohle všechno nechce lézt do hlavy - pak vězte, že ve Jménu růže se moc a moc věcí (lémež všechny) odehrávají díky textu (pro ty, co si to stále nedokáží představit snad více napovědí obrázky). Zajímavě řešená je konverzace mezi Vámi, sestrami a třetí osobou (jakýmsi dozorcem - vypravěčem) - texty jsou od sebe odlišeny barevně (nebo snad máte monochromatický monitor, hehe???)

Velkou zvláštností manuálu, který dostanete spolu s originální disketou nebo kazetou, je jistě to, že se v něm vlastně nedozvíte, o co ve hře půjde a vše je ponecháno výhradně na Vás.

Snad jen ve stručnosti trochu z děje hry: šéfspektor Clouseau dostal za úkol vypravit se do tajemného německého kláštera s tajemnými jeptiškami (samé tajemství, skoro jako nějaká pohádka; pokud to tak chcete brát, pak je to tedy pohádka pro dospělé). Vy toho musíte vypátrat co nejvíce, ale od toho jste šéfspektor, ne?

Cílem této minirecenze není prozradit ani návod, jak hru dohrát, ani její konec, a proto si dovoluji pouze citovat pár rad jejího autora pro ty, kteří si neporadí sami (myslím si, že uvedení těchto bodů hodně prozradí něco o hře těm, kteří o ni nevěděli do teď nic):

- Události ve hře nelze předbíhat ani vynechávat, proto je možné, že jste sice udělali dobrou věc, ale ve špatnou chvíli.
- Pokládání věcí v místnostech nemá na průběh hry sebemenší vliv, podstatné je to, co máte u sebe, když mluvíte (některé jeptišky nebo věci ale musíte i tak ukecat, protože většinou nezaberou na první pokus).

PÁR KONKRÉTNĚJŠÍCH RAD

- Pro ty, kteří se vůbec nehnuli z místa: telefon byste měli odnést jedné z jeptišek a potom se zamyslet, k čemu je dobře to, co udělala, a ihned toho využít (to se ale napoprvé nepovede...)
- Vyslechněte sestru Adelmu - je to nejen humánní, ale i důležité. Sestra Jorga je sice upovídaná, ale komisařům a Bat manům neposkytuje ty nejužitečnější informace, navíc si

ostatní sestry navzájem plete a domlouvá si s nimi podezřelé věci.

- Ne každá jeptiška, i když dostane to, co chce, poradí.
- V komůrce sestry Vanantiny je taková tma, že by nějaká ta svíčka bodla...
- Berengara je podle všeho masochistka.
- Budete-li léta hlídat důležité dveře, nepřekvapí Vás, že se skrz ně občas někdo chce dostat dovnitř - ale obráceně???
- Knihovna je bludiště, ve kterém neplatí pravidlo pravé ruky, zato si povšimněte, že názvy oddělení mohou docela dobře sloužit k orientaci (místnost 15, z toho jedna patnáctina je jich normálně nepřístupných).
- Důkladně knihovnu prozkoumejte, přečtěte si každou knížku a každý nápis - přece jenom se tu ukrývá něco důležitého, co při první návštěvě neobjevíte.
- Pozn. diamant Růžový Panter si můžete nechat od cesty...

Teď si možná položíte otázku: Je vůbec možné hru dohrát, a zvláště, když mi manuál, výše uvedený rady a žertovné poznámky ve hře a všude kolem takhle zamotali hlavu? Ano, možné to skutečně je, i když, jak tvrdí její autor (George K.), se to „nevyláčí“.

Abych řekl něco ke zhodnocení: grafika je (tato, že jde o textovou hru) opravdu pěkná (zvláště v některých místnostech), dokonce lepší než v některých netextových hrách. Hudba pro 48k není, po pravdě řečeno, žádný zázrak, verze pro 128k Spectrum obsahuje asi tři hudby od SCALEX. Provedení hry je poměrně zajímavé a komentář žertovný (někdy).

A teď k ovládní hry. Celá hra se dá ovládat buď klávesnicí, nebo kempston joystickem. Musím říci, že manuál ani trochu „nekecá“ na straně 9, kde se tvrdí, že ovládní je velice jednoduché a že si na něj brzy zvyknete.

Hra existuje pouze v disketové verzi (není se čemu divit). Při každém kroku do jiné místnosti se přihrává další blok (Vaše disketová jednotka se nebude stačit divit). Doporučuji proto poříditi si ihned záložní kopii, obzvlášť používáte-li nespolehlivé 3,5" diskety (i když u 5,25" také neškodí poříditi si zálohu).

Pokud máte 128k Spectrum kompatibilní PC (Perfektní Computer), pak Vám Proxima nabízí 128k verzi hry (jste odlehčení od neustálého dohrávání bloků z disket), což podstatně zrychlí hru (ach, jak jsou ty diskety pomalé, i když sů, ako tvrdí Didaktik Skalica, 150x ry-

chlajšie ako kazety (za případné chyby v slovenskom preklade sa ospravedlňujem).

Jako obvykle si neodpustím závěr - tedy závěrečné hodnocení, které si uděláme jednou ve stylu herních časopisů:

GRAFIKA:	82 %
HUDBA (48k verze):	30 %
HUDBA (128k verze):	80 %
ZVUKY:	0 %
NÁPAD:	99 %
ZÁBAVA:	90 %
PROVEDENÍ:	85 %
HRATELNOST:	70 %
Verdict PROXIMA magazine:	76 %

SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY

CPU:	min. Z80 A, 4 MHz
RAM:	min. 48k konvenční paměť
FDD:	5,25" nebo 3,5" DD
HDD:	je vhodný, ale ne nutný
monitor:	Spectrum color (rozdílení 256x192, 16 barev)

DOPORUČENÍ

Doporučujeme mít u sebe joystick a prášky proti stresu.

To by bylo asi tak vše, pokud nemáte výše uvedenou konfiguraci, navštivte nejbližšího prodejce příslušného hardware. Svůj závěr na hru (kladný) si udělejte sami, Proxima, uživatelé software, Jméno růže i já Vám ji společně doporučujeme!

Kdo ještě může, ve jménu růže??? Já tedy ne, už se čoudí z klávesnice a já mám hlad!

Pro všechny členáře Proxima magazínu (dětí od 18 let) sesmolil za čtrnáctých výpadků proudu

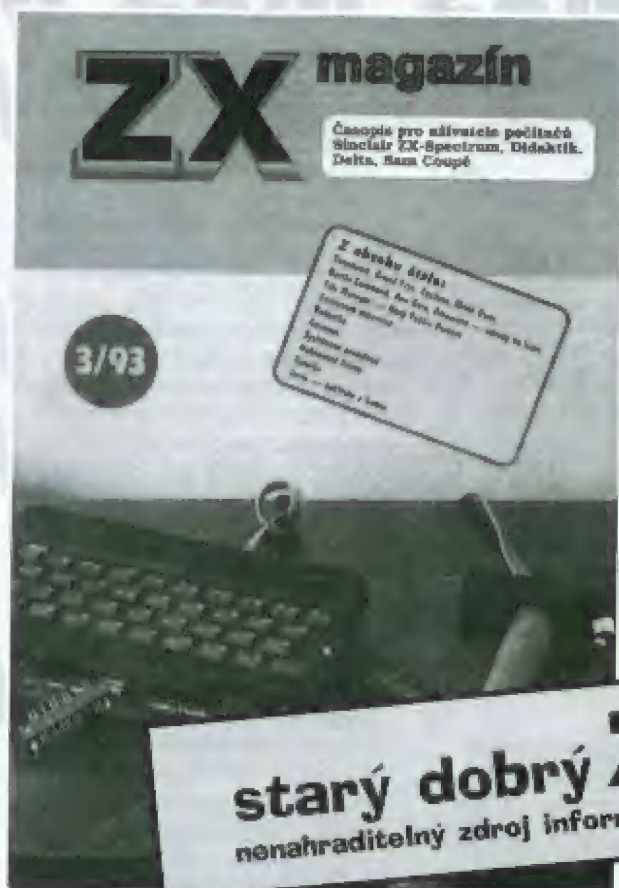
- LN -



PROXIMA SOFTWARE
JMÉNO RŮŽE

ZX magazín

Starší čísla stále k dispozici!

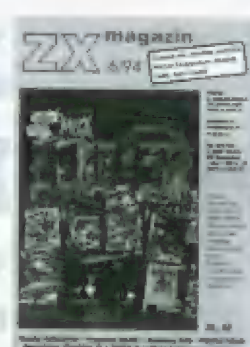
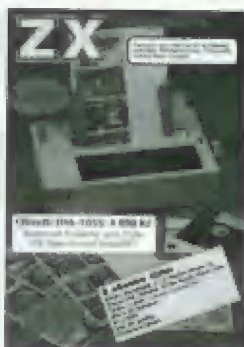
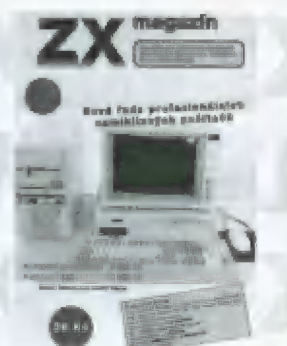
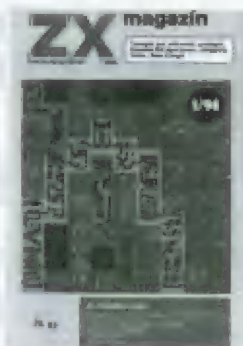


starý dobrý ZX magazín
nenahraditelný zdroj informací pro uživatele ZX Spectra!

ROČNÍK '93 je téměř vyprodán!

Neváhejte a objednejte si, co zatím zbývá: čísla 3 a 4. Popisy her, recenze hardware, tipy&triky, kreslený seriál ERNIE a samozřejmě INTRO!

Cena jednoho čísla je 20,- Kč včetně DPH + poštovné a balné.



ROČNÍK '94 zatím kompletní!

Zbývající čísla ročníku '93 a všechna čísla ročníku '94 si můžete objednat na adrese PROXIMA-software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem.

Cena jednoho čísla je 26,- Kč včetně DPH + poštovné a balné.

LITERATURA
Starší čísla ZX Magazínu

ZX

proxima
MAGAZÍN

35
2/95

BASIC

pro začátečníky

Jako volné pokračování basicovských jednoduchých programků jsem se rozhodl volně navázat a psát pro Vás další a další pokračování.

Další změnou, kterou bych chtěl aplikovat od tohoto čísla, je to, že si programky hezky rozvedeme a více okomentujeme, aby Vám přinesli více užítka a zkušeností. Budu se odkazovat hlavně na kterém řádku máte co změnit a by to něco (a co) udělalo (to je definice, že jo?).

Dlouho jsem přemýšlel, co že Vám mám nabídnout, až jsem přišel na myšlenku věnovat část seriálu myšlence šetřičů obrazovky, což je na Spectru neobvyklé, zato u počítačů vyšší třídy celkem běžné a řekl bych že i velmi užitečné.

Určitě nejednou nastane situace, kdy si od počítače odskočíte a na obrazovce je stále to samé minutu, dvě, čtyři, deset, půl hodiny, hodinu, dvě... Aby se tomu zamezilo, lze si vytvořit šetřič obrazovky, který po chvíli nečinnosti počítače (tedy spíše nečinnosti uživatele u počítače) začal šetřit tím, že na obrazovce bude něco spíš tmavého.

Šetřičem obrazovky může být nějaký tmavý obrázek, poskakující obrazce nebo text, případně pouze ztmavení obrazovky. My si ukážeme všechny možnosti.

Ještě bych rád upozornil, že některé „šetřiče“ jsou šetřiči nazývány neoprávněně, neboť na obrazovce sice pobíhá něco, co je třeba i neobvykle poutavé, zajímavé a pěkné, ale nikterak jí to nešetří. Bílá, žlutá a ostatní světlé barvy nejsou ty pravé. Vyskytovat se samozřejmě mohou, ale v celkové míře na malé části obrazovky.

To by bylo k teorii vše, a teď se vrhněme do praxe.

ŠETŘIČ Č. 1 (BLANK SCREEN)

Podstata tohoto šetřiče spočívá v tom, že jednoduše zhasne obrazovku tak, že je celá černá, jako by byl monitor vypnut. Tato nejjednodušší záležitost se dá stručně naprogramovat následujícím způsobem:

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
20 IF INKEYS="" THEN GO TO 20
100 REM Hlavní program
```

Toto je sice šetřič velmi účinný, nicméně používá se málokdy, neboť z něj nehytí žádný efekt. Po spuštění šetřiče totálně zhasne obrazovka a šetřič je v aktivním stavu, dokud nestisknete libovolnou klávesu (samozřejmě kromě CAPS SHIFT, SYMBOL SHIFTu nebo RESETu). Po ukonče-

ní jeho funkce je potřeba, aby si příslušný program, ve kterém je šetřič používán, vrátil původní hodnoty barev okraje (BORDER), podkladu (PAPER) a inkoustu (INK). To platí všeobecně pro všechny šetřiče obrazovky.

Na řádku s příkazem REM Hlavní program pak předává šetřič řízení Vašemu programu používajícímu šetřič. Stejným způsobem to bude uvedeno i u dalších příkladů.

ŠETŘIČ Č. 2 (FLYING TEXT)

Pokud Vás nebaví dívat se na černou obrazovku (koneckonců ani se Vám nedívám), můžeme se teď vrhnout na „létající“ text. Zde je výpis programu šetřiče a za ním následuje jeho popis:

```
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
10 LET a$="At zije ZX Spectrum!"
20 LET a=LEN a$
25 IF a>28 THEN PRINT FLASH 1: BRIGHT
1:"TEXT ŠETŘICE JE MOC DLOUHÝ!!!!!!":
BEEP 1,-20: STOP
30 LET x=INT (RND*30)+1
40 LET y=INT (RND*20)+1
50 LET c=INT (RND*6)+2
60 LET m=INT (RND*3)
70 LET n=INT (RND*3)
80 IF m=0 THEN LET x=x+1
90 IF m=1 THEN LET x=x-1
100 IF n=0 THEN LET y=y+1
110 IF n=1 THEN LET y=y-1
120 IF x<1 THEN LET x=1
130 IF x>29-a THEN LET x=29-a
140 IF y<1 THEN LET y=1
150 IF y>19 THEN LET y=19
160 PRINT AT y-1,x-1: INK c:"33
mezera":a$:"1 mezera":AT y+1,x-1:"32
mezera"
170 IF INKEYS="" THEN GO TO 50
200 REM Hlavní program
```

Šetřič tohoto typu je už mnohem užitečnější. Navíc máte samozřejmě možnost zadat si svůj vlastní text, který bude po obrazovce létat.

A nyní k samotnému programu: řádek 5 není potřeba komentovat, prostě ztmavení obrazovky.

Na řádku 10 máte možnost napsat si svůj vlastní řetězec znaků (text), který je omezen programem na maximálně 28 znaků (viz dále).

Řádek 20 si zjišťuje, kolik ze jste vlastně zadali znaků, aby mohl program zjistit, není-li jich moc.

To provádí řádek 25. V případě, že je text moc dlouhý, objeví se blikající chybová zpráva a program se zastaví. Omezení textu je umyšlené, neboť text nebude rozdělován na dva řádky, což někdy působí dost komicky (vezměte si např. slovo knihovna rozdělené na KNI a... .. a ten zbytek). Jistě je to, že kdyby se do programu přidalo ještě dalších pár řádků s podmínkami, toto

omezení by mohlo zmizet. Domnívám se ale, že 28 poskakujících znaků bohatě stačí.

Řádky 30 až 150 generují náhodnou výchozí polohu textu, náhodný pohyb a náhodnou barvu. Všimněte si řádku 50, což je právě ta barva. Jistě víte, že každá barva má na Spectru své číslo. Nemá cenu používat černou barvu na černém podkladu, proto budeme používat barvy světlejší. Obecně se dá říci, že čím je barva světlejší, tím vyšší má číslo (0 = černá, 7 = bílá). Číslo uvedené za závorkou na tomto řádku udává číslo nejtmaší barvy (v našem případě je to červená), která se bude pro text používat a číslo v závorce je dopočet do osmi (tedy v našem případě za závorkou je 2 a v závorce 8 - 2 = 6). Pokud do závorky udáte dopočet do 7 (tedy např. čísla 3 a 4), bude nejsvětější barvou žlutá a nejtmaší fialová. Můžete si vyhrát ještě víc: přidáte-li ještě řádek 55 BRIGHT RND, pak můžete používat i zesvětlené barvy (oranžovou, světle zelenou atd.) a získat tak až 14 různých barev textu. Řádky 110 až 150 zajišťují, aby text neutekl nikam mimo obrazovku nebo „nepřečuhoval“ na jiný řádek.

Řádek 160 tiskne samotný text v příslušném nastavení a řádek 170 vrací cyklus zpět, pokud nestisknete nějakou klávesu.

Chcete-li si zpselit šetřič ještě o zvukový doprovod (taková zbytečná, ale pěkně (odporně) vyhlázející maličkost), doplňte program o řádek 165 BEEP y/333,x*2.

Na řádku 200 pokračuje Váš hlavní program po ukončení šetřiče (stisknete-li libovolnou klávesu).

- LN -

pokračování příště

Nový komplet her pro ZX
MEGA HOT
Advanced Terrain Vehicle Simulator
BMX Simulator
Fruit Machine Simulator
International Rugby
MIG 29
Advanced Pinball Simulator
Pro Tennis

Hry jsou na kazetách pro ZX5, ZX5 128 a Didaktik. Doporučená cena 360,- Kč. K dostání v prodejních, které vedou sortiment ZX5 / Didaktik (viz. ceník).

před čtyřmi lety...
zařinco Ernie paříl na svém Spectru...



ERNIE™

NEBEZPEČNÝ ŠILENEC

(c) 1995 Milhouse

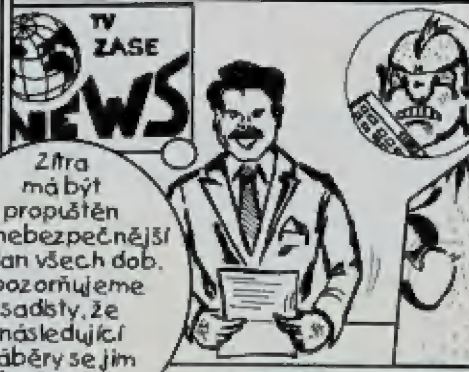
"se vrací"

Každý den během následujících let...



Co mám dělat, až mu píchnu tuhle injekci, doktore Mendele?

Po čtyřech letech v půl osmé večer...



Doufám, že jste vyléčen jednou provždy...

...jnak...víte, co dokáže sestral

Ano, doktore.

Ano, doktore.

Doma čekalo Ernieho nemilé překvapení...



Přisahám... nemáme (mám jenom rodinu a děti)...



Skočit je jedna možnost. Jít se mnou druhá. Já vím, co sháně. Můžu ti pomoci.



Ernie vyrazil do ulic města, aby si sehnal nový počítač. Obešel počítačové společnosti, obchody s elektronikou, bazary, smetliště a... i prodejny žertovných předmětů. Všechno se stejným výsledkem.

KAZETA

VYBRALI JSME PRO VÁS

HeroQuest patří mezi zdařilé hry - je to vážně dobrá akční adventure, plná pěkné grafiky a AY - hudby.

Nejprve něco k balení originální verze (k dispozici je, pokud vím, pouze na kazetě). V malé papírové krabičce o velikosti cca dvou kazet a kousek, která má pestrý obal (jak už je u zahraničních originálních her zvykem), nenajdete nic jiného, než kazetu a manuál formátu A6 o neuvěřitelných šestapadesáti stránkách. Kazeta je nahrána z obou stran - z jedné je verze pro 48k Spectrum (a komp.) a z druhé pro 128k.

Upozorňuji herní maniačky s 48k počítači o magnetofony, že budou muset zhavit kazetu během hraní hned několikrát, což není zrovna nejpříjemnější (i když „pařanštitější“ z Vás si jistě ten čas a trpělivost najdou...). Nahrávání z kazety do 128k není také zrovna příjemné (cca 10 minut), ale jste tak zbaveni hrůzostrašného dohrávání příhrávek.

ZAČÍNÁME...

Na začátku máte možnost koupit si vybavení pro hlavní hrdiny, pojmenovat postavy, nastavit ovládání, nahrát díly hry do počítače, atd.

Hra má celkem 14 částí! V každé části máte vždy specifický úkol, který musíte splnit. Jednotlivé části hry nemusíte hrát po sobě, ale i na přeskočku, např.:

1. část (The maze) - Vaším úkolem je dostat se co nerychleji z rozsáhlého bludiště ven. Tomu se budou snažit zabránit zlí skřítky, ale máte-li dobré vybavení (equipment), zas tolik Vám bránit nebudou.

2. část (The rescue of the sir Ragnar) - Pokud se Vám podaří najít a přivést zdravého sira Ragnara, budete odměněni.

Vy si vyberete, který díl chcete, ten se nahraje (kde jen na té kazetě začíná?...!) a potom máte k dispozici anglicky psaný text obsahující úvod do dění daného dílu.

**OVLÁDÁNÍ**

Ovládání hry je oproti Spectráckému Q, A, O, P, M poněkud neobvyklé a dost špatně se na něj zvyká (což se samozřejmě netýká těch, kteří hrají s joystickem) - tedy Z, X, O, K a mezera (SPACE), klávesy mají následující význam (ve stejném pořadí): vlevo, vpravo, nahoru, dolů a fire.

OBRAZOVKA

Uprostřed hrací plochy (tedy v jakémsi kosočtverci 3D animace) uvidíte hlavní hrdiny. Stisknutí SPACE způsobí zobrazení čísla udávajícího, kolik smí určitý hrdina udělat kroků. Šipkou pohybuje hrdinou jakýmkoli směrem.

Vpravo dole na obrazovce jsou zobrazeny ikonky, které mají následující význam:

Klíč - používá se k otvírání dveří v případě, že nevíte, co za nimi je. Po použití klíče klikněte na mapu, která je v rohu obrazovky a dozvíte se, je-li za příslušnými dveřmi nějaký oponent.

Šipky - pohyb hrdiny.

Vak - obsahuje kouzla vybraná před zahájením hry nebo kouzla získaná během hraní hry. Kouzlo se používá následovně: vyberte si pomocí šipky, které kouzlo použijete a pak si vyberte nepřitele. Dole se Vám vypiše zpráva o použití kouzla.

Okno - slouží k prohledání místnosti, ve které stojíte. Po objevení menu SEARCHING FOR... si vyberete, po čem že vlastně chcete pátrat. Jeden hrdina nemůže jednu místnost prohledávat vícekrát nežli jednou. Chcete-li v místnosti hledat např. pasti a pak tajné dveře, musí druhé prohledávání zajistit jiný hrdina. Položka prohledávání pokladu odhalí peníze, kouzla či uzdravovací nápoje a nápoje zrychlující Váš pohyb.

Meč - Po zvolení se objeví dvě položky: WEAPON a CANCEL. Po zvolení WEAPON se objeví nabídka zbraní, které máte s sebou a které tudíž můžete použít proti svému nepříteli.

KOUZLA

Po spuštění hry máte k dispozici na výběr kouzla, která budete používat ve hře. Každé se hodí jindy a má jiný účinek. Nejužitečnější jsou alespoň podle odborníka (JSH) EARTH SPELLS a WATER SPELLS. Tato kouzla dokáží dokonce uzdravit Vás nebo spolu-



hráče.

Kouzla účinkují jen v jednom tahu. Počítejte s tím, že občas objevíte i skrytého nepřitele, na kterého je potřeba urychleně zaútočit.

ZBRANĚ

Vyberte si zbraň, kterou hodláte použít (její jméno se objeví na obrazovce negativně). Zvolte USE (použij). Na mapě ukažte na nepřitele, kterého chcete zabít. Máte-li např. kuš, můžete zabít i nepřitele, který je od Vás více vzdálen. Položka EXIT Vás „vyhodí“ zpět. Vlevo dole je ikonka hlavy. Ta slouží k přehození na dalšího hrdinu nebo k tahu nepřitele, pokud hrajete sami. Ikonky jsou po obrazovce rozházeny podle verzí jinak. Vlevo nahoře je uvedeno jméno hrdiny, který momentálně hraje a stupeň jeho inteligence. Čím vyšší je jeho inteligence, tím úspěšnější je v boji.

Trošku víc peněz - trošku větší vznůso... Po získání slušného obnosu si můžete koupit co chcete (řeba všechno) a ve hře samotné máte mnohem více šancí nežli byste měli za normálních „férových“ podmínek. Abyste měli z čeho vybírat, nabízí Vám hra hned několik pomůcek: Staff (hůl), Short sword (krátký meč), Broad sword (široký meč), a spoustu dalších.

Pokud si koupíte úplně všechno, budete téměř neporazitelní i amatér má tak šanci uspět. Navlékněte si na sebe helmu a brnění, použijte šití a je tu.

pro Proxima magazín napsal

- LN -

DÍSK

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

PUBLIC DOMAIN 23 - v tomto kompletu Public Domainu najdete 10 užitečných programů: AY PLAYER, THE BEST FORMAT, Mr. WINDOW, Y-Z CHANGE, DISK RENAME, SNAP SCREEN, PC FORMAT, EXT-CHANGE, EXT-RENAME, REFRESH FILE.

AY PLAYER

AY PLAYER je jednoduchý editor pro psaní a editování melodii pro AY přímo z Basicu. Výpis programu byl uveřejněn ZX magazínem 3&4/94. Není jej tedy třeba opisovat, stačí jen nahrát...

THE BEST FORMAT

The Best Format je program pro formátování MDOSovských disket. Při formátování je obraz zachován a zobrazuje se jednoduchý grafický efekt, který zároveň udává, jak daleko s formátováním diskety jste. Program nefunguje na systému MDOS, verze 2.0.

MR. WINDOW

Mr. Window je program pro práci s grafickými okny. Stručný popis najdete na disketě s kompletem.

Y-Z CHANGE

Y-Z Change - to je důležitá utilitka pro záměnu Y a Z v textech (vhodné např. pro editor ZX 602, který tuto funkci postrádá. Ve fonteditoru si přehodíte (v případě, že Vám to tak vyhovuje) písmena Y a Z (z US standardu na německý, používaný i klávesnicí českou). Např. před konverzí nebo tiskem v textovém režimu potřebujete písmena proházet opět zpátky, aby nedělala problémy následná konverze. K tomu slouží tento program.

Dalších 7 programů na disketě pracuje se systémovými sektory disket. Jejich využití je poměrně široké.

DISK RENAME

V manuálu k disketové jednotce se mimo jiné dočtete, že po naformátování má disketa už

nastalo jméno zadané před formátem, které lze změnit pouze dalším formátem. To však, jak známo, není pravda, což dokazuje i tento program umožňující zadat disketě nové jméno (může obsahovat i mezery a zakázané znaky).

SNAP SCREEN

Pokud chcete „vycucnout“ obrázky ze snapů (např. obrázky rozehrané hry), pak máte jedinečnou příležitost. Zadáte jméno snapu, ze kterého SNAP SCREEN vytáhne obrázek a pak už je na vás, uložíte-li jej na mechaniku A (stisknutím klávesy A) nebo B (stisknutím B). Takto získané obrázky je pak snadné vytisknout (např. použitím DESKTOPu nebo nové verze ZX 602, pracující s obrázky, prodávané pod názvem ZX 603 nebo můžete využít program OBRÁZKY 2 z kompletu Public Domain 16).

PC FORMAT

Toto je jeden z nejužitečnějších programů tohoto kompletu. Co dokáže, je jasné již z názvu. Umí formátovat diskety 5,25" i 3,5" pro MS DOS. Počítá s Didaktikem Kompakt nebo s D80 a D40B (mechanika A = 3,5", mechanika B = 5,25"). Použití při jiné kombinaci mechanik u Vašeho počítače je možné při nepatrné úpravě basicovské části programu a tuto úpravu by měl zvládnout každý průměrný uživatel. Není tedy potřeba používat E-I FORMAT (součást E-I MANAGERu), který beztak nefungoval s M DOSem, ver. 2.0. Tento program pracuje nezávisle na verzi M DOSu. S disketami naformátovanými PC FORMATEM spolupracuje naprosto bezproblémově jakýkoli počítač PC AT (i XT) a ZX Spectrum (Didaktik) s

programem E-I MANAGER.

EXT-CHANGE

EXT-CHANGE dokáže změnit příponu jakéhokoli souboru na jakoukoli jinou, i nestandardní (např. z TEXT1.B dokáže EXT-CHANGE udělat soubor TEXT1.T).

EXT-RENAME

Na rozdíl od předešlého, EXT-RENAME mění zadanou příponu všech souborů zvolené mechaniky na jinou zadanou (např. *.T na *.Q). Opět pracuje i s nestandardními příponami.

REFRESH FILE

Refresh File je spolu s PC FORMATEM asi nejsložitější program. REFRESH FILE Vám zajistí (nebo se alespoň pokusí zajistit) obnovení již smazaného souboru (pokud to jde). Na jeho začátku Vám nabídne seznam souborů, které dokáže zkusit obnovit (mají místo přípony ?). Po zadání jména již začíná pokus o obnovení. Obnovený soubor má vždy příponu B (lze ji ale změnit pomocí EXT-CHANGE např. na P). Dokáže obnovit soubory do délky cca 34,5 kB.

Příklady použití programů z tohoto kompletu:

1) Chceme napsat v ZX 602 text s rozložením Y a Z podle české klávesnice (tedy Y vedle X a Z vedle U). Ten pak budeme chtít konvertovat na PC. Řešení: Ve fonteditoru ZX 602 přehodte malé a velké písmena Y a Z a naopak. Napište text a uložte na disketu. Nahrajte program EXT-CHANGE a změňte příponu textu z T (používaná přípona programem ZX 602) na B (přípona, se kterou umí pracovat Y-Z CHANGE). Nahrajte Y-Z CHANGE, který

zamění Y a Z. Uložte text pod původním názvem. Nahrajte EXT-CHANGE a přeměňte příponu z B na T. V případě nutnosti text ještě můžete editovat v ZX 602. Pak nahrajte E-I MANAGER, zvolte EXPORT DIDAKTIK-FILE a přenesete soubor na disketu naformátovanou např. PC FORMATEM.

2) Omylem jsme si smazali soubor ZKOUSKA.P. Řešení: Nahrajte REFRESH FILE. Pokud Vám nabídne soubor ZKOUSKA.? k obnovení (posílehnete-li mylně smazání okamžitě, pak Vám ho nabídne zcela určitě), pak můžete pokračovat (vyhráno ještě nemáte). Po pokusu o obnovení najdete na disketě soubor ZKOUSKA.B. Proto nahrajte EXT-CHANGE a změňte příponu na P. Zkuste, zdali obnovený program funguje, pokud ano, pak je to jenom dobře.

3) Chceme smazat z diskety všechny soubory s příponou T. To však MDOSácké ERASE nedokáže. Řešení: Podívejte se, která ze standardních přípon se na Vaší disketě ani jednou nevyskytuje (nejčastěji to asi bude Q, které budeme uvažovat i my). Nahrajte EXT-RENAME a změňte soubory *.T na *.Q. Pak zadejte ERASE „*.Q“ a je to.

Co Vám tedy přinese tento komplet? Především jakousi levnou náhradu programu TOOLSL80 apod., který má většínu, ale nikoli všechny tyto funkce v sobě zabudované. I uživatelům TOOLSu se ale budou tyto jednoduché programy možná hodit. Pro programátory je to jedinečná příležitost, jak si prozkoumat příkazy pro práci se systémovými soubory diskety. Zkrátka, je na co se těšit...

- LN -

PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
co najdete na disku...

Vyhráli jste v soutěži z minulého TEMPu? Nevyhráli...? Hledáte marně - tady se to nedozvíte. Výsledky losování na Vás budou čekat až v příštím čísle PROXIMA magazine (ta strašlivá nejistota!), ale správnou odpověď si můžeme říct hned teď: *dejvická ulice Vilémovská byla pojmenována podle mosteckého programátora UNIVERSUMA.*

DAV

Ještě než vyšlo první číslo PROXIMA magazine, sešlo se jednoho pondělního večera v Lípě více než patnáct obdivovatelů redakční rady (určitě se prosáкло, že s námi jde Mirka); bohužel, většina návštěvníků si neměla kam sednout, takže nespokojeni odcházeli. Jsa poučení, příští pondělí (to, co vyšla jednička) jsme pro jistotu zamluvili čtvrt patra - no a přišlo... grrr... 2 lidí (P. Phillips a George K.). Takovej dav jsme vážně nečekali.

SCALEX KNIHOVNIKEM

Ačkoliv se SCALEX snažil zkazit si oči co možná nejvíc (hodiny koukání na televizi, na Amigu, na Helenku, atd.), nepovedlo se mu to a byl nakonec odveden (modrá mu ušla o čtvrtinu dioptrie); armáda zanedlouho zjistila, že tak velké ztráty při cvičných střelbách si rozhodně nemůže dovolit, takže SCALEXe přeřadila do knihovny, kde je jednak spousta knih a druhak počítač napojený na FIDOnet. Zpráva, že si SCALEX v knihovně hodlá zřídit vlastní BBSku (stejně jako to udělal předtím na statistickém úřadě) se nedají pokládat za podložené.

Chcete se stát přispěvatelem

PROXIMA magazine? Inu, proč ne...

napište nám něco o sobě a pošlete článek na ukázkou!

MB&DG NEBUDE

Pokud se těšíte, že se co nevidět sekáte s nějakým obrázkem nebo článkem od jistého MB&DG (přesně toho, co v uplynulých letech strávil všechna INTRA nadměrným formátováním disket vedoucím až k utržené hlavičce), těšíte se zbytečně. MB&DG se po návratu z vojny téměř přestal zajímat o výpočetní techniku a zajímá se teď výhradně o ženy. Bohužel, náš osvědčený mladoboleslavský práskač a donašeč SCALEX je momentálně ve výkonu základní vojenské služby, takže o podrobnosti z intimního života MB (už bez DG) bude asi nouze.

PREVIEW SERIÁLY '96

Programování v PASCALU

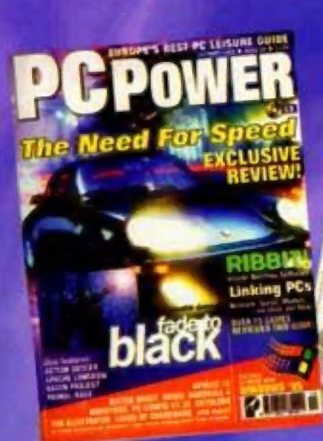
MultiMedia ■ Šifrování

**KDO
zachránil
ERNIEHO?**

SOUTĚŽ!
vylosování výherců
soutěže o 1111,- Kč
nová celoroční soutěž!

podrobnosti v příštím čísle!

ČASOPISY S CD-ROM



PC POWER

Britský časopis zaměřený převážně na zábavní využití PC. Recenze, popisy a návody ke hrám jsou doplněny hratelnými demy těchto her na CD-ROM. Aktuální číslo vás informuje vždy o těch nejzaváhavějších novinkách. Mimo her zde naleznete také informace o hardware: nejčastěji používané zvukové karty a CD-ROM mechaniky, joysticky a různé multimediální příslušenství, návody jak nakonfigurovat operační systém pro váš účel, atd. Cena 260 Kč.



CD-ROM GAMES

CD-ROM Games je plně zaměřen na to, aby vám poskytl více herních dem než jakýkoli jiný časopis. Každé číslo obsahuje velký počet plně hratelných dem nejnovějšího vydání. Cena CD-ROM Games je další úžasnou vlastností tohoto časopisu: za pouhých 190 Kč získáte více hratelných dem než vůbec můžete doufat, že najdete v jakémkoli jiném časopisu - obvykle je jich více než 30! Celý herní svět nyní leží před vámi. Navíc, objednáte-li si CD-ROM Games jako programovou přílohu PROXIMA magazine, získáte jej za cenu ještě úžasnější!



CD-ROM USER

První britský časopis zaměřený na CD-ROM a multimedia. Z větší části je orientován „vázně“ - uživatelský software i hardware, popisy, recenze, testy a informace, obecněji na problematiku PC zaměřené články, v menší části hry. Jednou z oblastí, které se časopis věnuje, je též software sloužící pro vzdělávání: encyklopedie, umění, film, literatura, historie, atd. Cena 270 Kč.



PC TACTIX

Časopis zaměřený výhradně na herní problematiku - návody, postupy, kompletní řešení her, tipy&triky, cheats. Zhruba 70 stran informací, které byste jinde marně hledali. Nevíte jak dohrát Vaši oblíbenou hru? Zamrzli jste ve druhém levelu a žádný nápad? Čtěte PC Tactix. PC Tactix by neměl chybět ve výbavě žádného pořádného pařana. Časopis má přílohu na CD-ROM. Cena 290 Kč.

Časopisy s CD-ROM si objednáte na adrese:

Proxima-software, Velká hradební 19, Ústí nad Labem, PSČ 400 21, tel. 047-5200182, 5220916, fax 047-5209039.

Dealerům poskytujeme zajímavé slevy.

proxima
SOFTWARE NOVÉ DIMENZE

OSOBNÍ POČÍTAČE

PRO PODNIKATELE I DO DOMÁCNOSTI

POŘÍDETE SI NOVÝ POČÍTAČ A UŠETŘETE!

Kupujete-li nový počítač,
vzniká Vaší firmě
nový základní prostředek.

Ten nemůžete dát do
nákladů najednou,
ale musíte jej
4 roky odepisovat.

My Vám
počítačový komplet
vyúčtujeme
jako
jednotlivé komponenty
v ceně do 10.000,- Kč,
které již do nákladů
zaúčtovat můžete!



Nákupem počítače u naší firmy tedy ušetříte!

PC 486 „BABY“

- 486 DX4/100 MHZ, PCI
- 3,5" FDD 1.44 MB, MYŠ
- 4 MB RAM
- 850 MB HDD
- ČESKÁ KLÁVESNICE
- PROVEDENÍ MINITOWER

19.783,- Kč

24.135,- Kč včetně DPH

- MONITOR 14" COLOR

6.762,- Kč

8.250,- Kč včetně DPH

PC 486 „ASSISTENT“

- 486 DX4/120 MHZ, PCI
- 3,5" FDD 1.44 MB, MYŠ
- 8 MB RAM
- 850 MB HDD
- ČESKÁ KLÁVESNICE
- GRAF. AKC. S3/PCI, 1 MB
- PROVEDENÍ MINITOWER

26.520,- Kč

32.355,- Kč včetně DPH

- MONITOR 14" COLOR

6.762,- Kč

8.250,- Kč včetně DPH

PC PENTIUM „PROFI“

- PENTIUM 90 MHZ, PCI
- 3,5" FDD 1.44 MB, MYŠ
- 8 MB RAM
- 850 MB DISK
- ČESKÁ KLÁVESNICE
- GRAF. AKC. S3/PCI, 1 MB
- PROVEDENÍ MINITOWER

43.225,- Kč

52.735,- Kč včetně DPH

- MONITOR 15" COLOR DIGITAL

11.467,- Kč

13.990,- Kč včetně DPH

Počítače jsou sestaveny ze značkových komponentů (ACER, Western Digital, Intel). Všechny modely jsou založeny na moderní PCI architektuře. Počítač Vám zašleme dopravní poštou na libovolné místo v ČR!

proxima
SOFTWARE NOVÉ DIMENZE